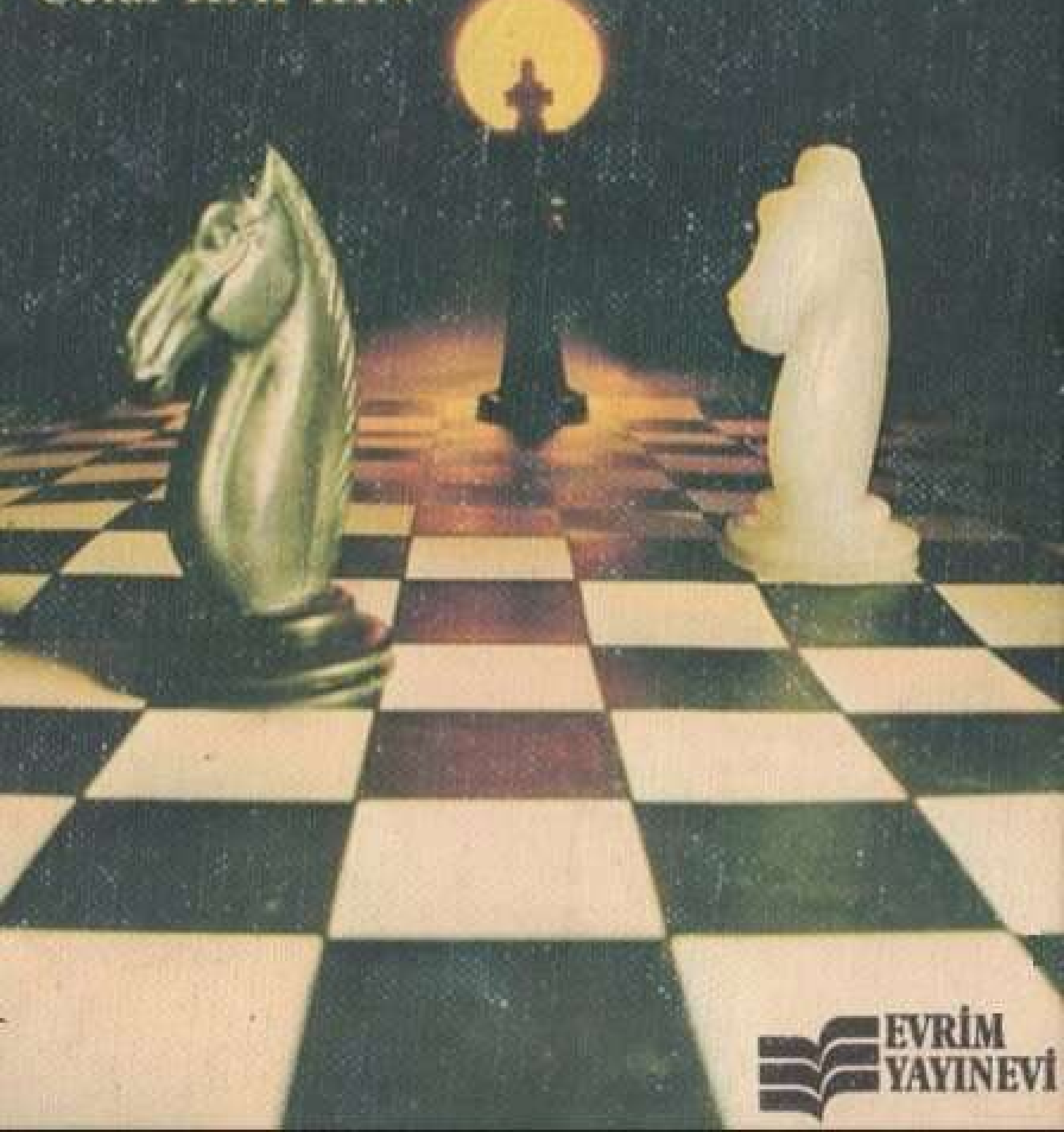
TEMEL SATRANÇ KILAVUZU

Richard ROBERTS

Türkçesi:
Celâl KAPKIN



EVRİM YAYINEVİ

Richard ROBERTS

Temel SATRANÇ Kılavuzu

Temel ve İlerlemiş Oyun için Kendi Kendinize Öğrenme Kılavuzu

Türkçesi :

Celâl KAPKIN

1. Bas, Nisan 1988

EVRİM YAYINEVİ
Himaye-i Etfal Sok. Talas Han
No: 13-15 Cağaloğlu/İST.
Tlf. : 528 13 20

Dizgi - Baskı - Cilt : Sermet Matbaası
Kapak : ART Grafik
DİA : Senih GÜRMEN

ÖNSÖZ

Yazarının önsöz yazmadığı bir başlangıç kitabı için çevirmeninin önsöz yazmasını yadırgayacak olanları saygıyla selamlayarak bunun bir sitem, özür dileme ve teşekkür yazısı olmaktan öteye hiçbir savu bulunmadığını belirtmeliyiz.

Satrancın, bir düşünme biçimi, bir düşünce disiplini edinmede çok etkin bir araç olduğu artık herkesçe kabullenilmiş bir gerçektir. Böyle bir araca sahip olma yolunun yöntemden geçmesiyse kaçınılmaz. Doğuştan satranç dehasına sahip, hiçbir satranç kitabı okumadığı halde çok ünlü bir oyuncu olmuş, Mir Sultan Han gibi kişileri öne sürerek yöntemli öğrenmeyi yadsımaya çalışacaklara yanıtımız, istisnaların kuralları bozamıyacağıdır. Karşı örnek olarak, orta çağda satranç kitabı yazmağa oturmuş oyuncuların bile, günümüz komputer satrancı karşısında içine düşeceklerini kolayca tahının edebileceğimiz şaşkınlığı gösterebiliriz. Aralarında Napolyon gibi bir strateji dehasının da bulunduğu ve büyük çoğunluğu satrancın yalnızca yetenek ve zekâ sorunu olduğuna inanmış

niyetimiz kesinlikle yoktu, olamazdı da. Ne var ki öğreticilik değeri, zevkle okunur bir anlatım biçimiyle bu denli iyi dengelenmiş bir yapıtın, olağanlaşmış dizgi yanlışları yüzünden değer yitirmesine seyirci kalamazdık. Bu davranışımızın okuyucuya yalnızca, satrancın her aşamada titizlikle inceleme gerektirdiği gerçeğini anımsatmasını dileriz.

Birçok satranç kitabında rastlandığı, bundan önce yayınlanan çevirimizde olduğu ve olasılıkla bu çevirimizde de olacağı gibi bir takım yanlışlardan kaçınamadığımız için özür dilemeliyiz. Dizgi yanlışlarının özellikle de şekil yanlışlarının konuyu yanlış tanıtacağı, örneğin ve giderek metnin değerini azaltacağı düşünülebilir. Bir oranda doğrudur da. Ne var ki hoşgörülü bir okuyucu, gerçek satranç severin bu yanlışları düzeltmeye çalışmakla edineceği önemli kimi deneyimler de yok değildir. Hatta denilebilir ki öğretici bir satranç kitabında, okuyucuyu konuya titizlikle eğilmeye kışkırtan, birkaç yanlışın bilerek yapılması olasıdır. Elbette kitabın tartışmasız güvenilir olduğu apaçık kanıtlandıktan sonra.

Özgün metinden gelen yanlışlar, çeviride ve çeviren notlarında olabildiğince giderildi; çevirenin yanlışları, yine çeviren ve ilk notları karşılaştırmalı olarak okuyup, olayın dışında bir kişi rahatlığıyla, düzeltmeler ve eleştiriler yapmaya çok değerli zamanını harcadığı için

açık teşekkür borçlu olduğum, kardeşim-dostum Dr. Emre KAPKIN tarafından yok edilmeye çalışıldı; ayrıca BETA yayınevinin titiz çalışanları da yenilerinin oluşmasını önlemekte üstün çaba harcadılar. Yine de kalmış olabilecekler için okuyucuların hoşgörüsüne sığınıyor, bu yapıtın basımı ve yayımında kısaca Türk satranç severine ulaştırılmasında emeği geçen tüm dostlara sevgiler sunuyoruz.

Celâl KAPKIN

İÇİNDEKİLER

Bir	**Satranca Tarihsel Bir Giriş**	1
	Kendinizi Koruyun	1
	Öykü ve Gerçek	2
	Bir Tutam Erdem	10
	Ve Biraz da Erdemsizlik	11
	Şampiyonlar	13
İki	**Oyun Tahtası ve Elemanlar**	17
	Tanışlık Seşgiyi Geliştirir	17
	Satranç Tahtası	18
	Elemanlar	19
	Oyun Tahtası Nasıl Hazırlanır	22
	Araçlar Nasıl Hamle Yapar ve Nasıl Taş Alırlar	25
	Şahın Çekde Oluşu	39
	Yaşasın Şah	44
	Özel Güçler	45
	Piyonun Geçerken (en Passent) Alışı ...	45
	Rok	47
Üç	**Notasyon**	52
	Satrancın Stenografisi	52
	Kısaltmalar ve Belirsizlikler	57
	Cebirsel Notasyon	65
	Kısaltmalar ve Belirsizlikler	68
Dört	**Satrancın Öğeleri**	72
	Giriş	72
	Bir Satranç Partisinin Dönemleri	73
	Strateji ve Taktikler	75
	Piyonlar ve Araçların Gelişmesi	76
	Güç Merkezi	78

	Hareketliliğin Gücü	83
	Çabucak Nasıl Yitirilir	86
	Zekâ Katılığı Alt Eder	90
	Genel Açılış İlkeleri	94
	Rakibe Yardımcı Olmayın	97
Beş	**Elemanter Taktikler**	103
	Satrancın Ana Silahları	103
	Açmaz	105
	Görece Açmaz	112
	Açmazdan Kurtulmak	117
	Çift Atak	123
	Şişleme ya da Engelli Koşu	139
	Aşırı Yüklenmiş Savunucular	145
	Sahte Koruma	150
	Açarak Atak	155
	Çift Çek	160
Altı	**Oyun Sonu**	167
	Giriş	167
	Sonun Başlangıcı	169
	Geçer Piyonlar	170
	Kritik Zamanlama	174
	Vezirle Mat	176
	Kaleyle Mat	182
	Fil ve Atla Mat	188
	Öteki Matlar	194
	Kaleye Karşı Kale ve Fil	199
	File Karşı Kale	204
	Kaleye Karşı Vezir	210
	Piyonlarla Kazanmak	213
	Küçük Araçlarla Piyon Oyun Sonları	214
	Kale ve Piyon Oyun Sonları	220
	Piyon Oyun Sonları	231
	Karışık Oyun Sonları	247
	Pat	260
Yedi	**Oyun Ortası**	265
	Sınırları Belirsiz	265
	Güç	269
	Alan	270

	Zaman	273
	Görecelik Yasası	275
	Piyon Oyunu	285
	Açık Düşeyler	310
	Şahın Güvenliği	326
	Genel İlkeler	335
	Boğma Matı	341
	Arka Yatayda Mat	345
	Kale ve Fille Mat	348
	Yengi Uğruna Bilerek Veriş	355
	h7 ve h8 Üzerine Atak	359
	f7'ye Atak	374
	Olağan Yanılgılar ve Onlardan Yararlanma	385
	Piyon Kapanlar Arasında	392
	Başıboş Vezirim Bugece Nerede	396
	Yenici Kombinezonlar	399
Sekiz	**Açılış**	405
	Temel Yapımı	405
	Gerginlik Kuramı	407
	e Düşeyi Piyonu Açılışları	419
	Giuoco Piano	419
	Max Lange Atağı	425
	Ruy Lopez	427
	Petroff Savunması	439
	Alekhine Savunması	444
	Sicilya Savunması	451
	d Düşeyi Piyonu Açılışları	470
	Vezir Gambiti	471
	Geri Çevirilen Vezir Gambiti	476
	Colle ve Taş Duvar Sistemleri	487
	Hint Sistemleri	496
	Gambitler	497
	Evans Gambiti	500
	Şah Gambitı	507
	Blackmar Gambiti	513
Dokuz	**Avanslı Oynamak**	519

On	**Açıklanmış Oyunlar**	537
	Kör Dövüşü	537
	Akıllar Savaşı	545
	Beyinler Savaşı	554
On bir	**Satrancın Olağanüstü Çılgın Dünyası**	568
On iki	**Satrancın Kuralları**	592
	Bir hamlenin Tamamlanması	593
	Dokunulmuş Eleman	594
	Kural Dışı Konumlar	595
	Berabere Parti	596
	Turnuvalar ve Maçlar	598
	Parti Zamanlaması	602
	Soruların Yanıtları	607

Bölüm Bir

SATRANCA TARİHSEL BİR GİRİŞ

Kendinizi Koruyun

Satranç çalışmaya başlamadan önce bilmelisiniz ki;

Satranç, sigara ve alkol gibi, alışkanlık haline gelebilir. Ve bu alışkanlık esrar ya da alkol bağımlılığı denli zararlı olabilir.

Dikkatle alınırsa, satranç olağanüstü güzel ve harekete getirici bir etkinliktir; aşırı tutku ailelerin dağılmasına, varlıkların yok olmasına yol açabilir. Hatta bağımlılığa yakın dönemde satranç, özellikle eşler için, birlikte yaşanması zor birşey olabilir. Bu nedenle, sıçramayı kolay adımlarla yapmanız ve bu kitabı bitirdiğinizde satranç dünyasına aşamalı olarak girmeniz salık verilir.

Bu öğüde kulak asmazsanız, kendinizi dostsuz, yalnız, kişileri Atlar, Filler, Vezirler, Şahlar ve Piyonlar olan ve kare gibi -sekize sekiz bir kare- biçimlenmiş, -orta çağ dünyasına benzer- bir dünyada bulabilirsiniz. Evinizin duvarları satranç kitaplarıyla -bütün öteki ki-

taplar yerlerini onlara bırakarak- ve satranç takımlarıyla kaplanacak. Bir süre sonra yalnız kitaplar kalacak çünkü satrançtan başka hiçbir şey üzerinde yoğunlaşamadığınız için işinizi yitirmiş olacağınızdan duvarlar elden gitmiş olacak.

Uyanık olduğu saatları ve uyku saatlarının çoğunu satranç hamleleri yapmaya harcamak profesyonel satranç oyuncusu olmak demektir. Bir profesyonelde bu bağışlanabilir bir şeydir. Yok, satrancı yalnızca bir merak, zaman öldürme, bir dinlenme ve sınırsız eğlence kaynağı yapmak eğilimindeyseniz (bunların hepsi de olabilir) onu uygun biçimde kabul edin;

Satranç için ne denirse densin o, önce, sonra ve her zaman ancak bir oyun olarak kalmalıdır.

Öykü ve Gerçek

Yeterince öğüt aldınız. Haydi şimdi eğlenceye katılalım.

Satranç oyuncularının ünlü arkadaşları vardır. Napolyon, berbat ama, doymaz bir oyuncuydu. Benjamin Franklin ve İspanya Kralı Ferdinand satranç hayranıydılar. Sergei Prokofieff, Charles Dickens, Abraham Lincoln ve Humphrey Bogart da öyle. Ve herhalde hiç bir zaman kazanamıyor olmalı ki Edgar Allan Poe, satranç ve satranç oyuncuları üzerine «Kedi uzanama-

dığı ciğere pis der» gibisine hafife alıcı şeyler yazdı*.

Ünlüler kümesinde, kuşkusuz, satranç oyuncusu olmayanlar da var. Kral Tut** ve Sokrat oynamadılar, çünkü onların zamanında oyun belki de bulunmuş değildi. Beethoven'in oynadığına ilişkin hiç bir kayıt yok. General Eisinhower, Galilo, Jean Harlow ya da Casey Stengel'in de oynadıkları bilinmiyor. Gerçekten, ünlülerin, az ünlülerin ve bilinmeyen kişilerin çoğunun satranç oynamadığını söylemek oldukça akla yakın olacaktır.

Ama sorun ne o ne de budur. Kuşkusuz; bu kitabı satın alınca (ya da ödünç aldığınız, ya da bir kitapçı dükkanında sayfalarını karıştırdığınızda) siz, Kral Ferdinand ya da Kral Tut'un, Beethoven ya da Humhrey Bogard'ın satranç oynayıp oynamamış olmasıyla, özellikle ilgilenmez, satranç oynamayı öğrenmek istersiniz. Bununla birlikte; satranç, az biliniyor da olsa ilginç bir tarihe sahiptir. Örneğin, ne zaman bulundu? Nerede ve kim tarafından? Niçin?

Yazık ki; satrancın kökeni, diyelim Monopoli ya da Beyzbol'un ya da kırlangıç kuyruklu kırmızı balığınki kadar belgelenmiş değildir.

* *The Murders in the Rue Morgue* (Morg Sokağı Cinayeti) ne bakın.

** Tutankamon (Ç.N.).

Bu, kimi satranç otoritesini «Satrancın başlangıcı kalın bir sisle örtülüdür» gibi birşeylerle konuyu savuşturmaya sürükler. Bu şiirseldir ve de büyük oranda gerçektir ama bütünüyle doğru değildir.

Gerçekten, satrancın tarihi ... ile başlar ... ile, iyi, satrancın başlangıcı kalın sislerle örtülüdür, iyi de yazılanların en eskileri İ.S. 600 tarihine rastlar. Bu eski kaynaklar Sanskritçe yapıtlar olup Aslan payını satrancın Hindistan kökenli olduğu kuramına ayırırlar. (Ötekileri arasında Grekler, Romalılar, İbraniler, Mısırlılar, Çinliler, Japonlar, Araplar, Galliler ve Faslılar için de aynı sav öne sürülmüştür.)

Oyunu kim buldu? Kimileri Hind, Fars ve İslâm edebiyatına geçmiş düzünelerce öykü ve masal vardır; oyunun nasıl bulunduğu üzerine; şu ya da bu Kral ya da İmparator ya da Şah bir gün sıkılmıştı ve şu ya da bu akıllı adam oyunu düşledi, ya da bir Kral bir başkasını çözülemeyecek bir oyun uydurmaya çağırdı -ve daha bilmem ne-, Masallar çok güzel ancak onlar fantazi olmaktan öteye gidemiyorlar.

Bununla birlikte *Chessmen*'in (1) yazarı Donald M. Liddell satranç araçlarının tarihini çizen bu kitabında ilginç bir kuramı sergiler: satrancın kökeni için zaman, yer ya da kişi saptanamıyorsa onun eskiliğini belirleyen bir olay bulunmalı. Liddell satrancın Hintçe adının or-

dunun dört bölümü (anga) anlamına, Chaturanga, oluşunu göz önüne aldı. Bunlar satranç tahtası üzerinde Filler, Atlar, Savaş arabaları ve Piyade erleri olarak temsil ediliyorlardı. Öte yandan Diddeli Savaş arabalarının İ.ö. 326'daki İskender istilası sırasında kullanışsızlığı anlaşılarak Hint ordusundan çıkarılmış olduğunu da göz önünde tuttu. Bu nedenle Liddell satrancın bu istiladan önce bulunmuş olması gerekir diyor.

Güzel bir kuram, ancak yalnızca kendi değerleri üzerine dayanıyor ya da çöküyor; onu destekleyen hiçbir belgesel kanıt yok. Oysa oyunun Hindistan'dan İran'a geçtiğini ileri süren kuram için yazılı kanıtlar vardır. Perslerde oyunun adı Çatranc ya da Şahtrenc'e değişmiş. İslâm dünyasına satranç, görünüşe göre, Arap-Pers savaşları başladığı zaman (İ.s. 527) girmişti. Oyunun adını Şatranj'a değiştiren Araplar, Muhammed'in «Bir erkek ancak üç şeyle ilgilenmelidir: Atları, silahları ve karıları» biçimindeki buyruğuna karşın satranç delileri durumuna geldiler.

Dindar ama satranç oynayan müslümanlar, satrancın bir eğlence değil savaş taktik ve stratejileri alıştırması olduğu düşüncesini koruyarak onu her yere götürdüler (Satranç oynayan müslüman hukukçular da onlara arka çıktı). Bununla birlikte hukukçular satrancı öyle özelleştirdiler ki oyun ödül karşılığı oyna-

namıyordu, ibadeti engellemesi yasaklanmıştı, oyun sırasında kötü söz kullanılmıyor ve genel yerlerde oynanmıyordu (Müslüman hükümdarlar çarşıda oynarken bu son kuralı çiğnerlerdi).

Halifelerin satranç etkinlikleri konusunda öyküler boldur. Görünüşe göre yetenekten çok coşkusu olan bir halife, El Memun, «Yabancı, ben ki doğuda İndus'dan batıda Endülüs'e dek dünyaya egemenim, iki kübit karelik bir alanda 32 satranç taşını yönetemiyorum» diye yakınıyor. (İki kübit karelik oyun tahtası 36 inçlik kareler eder ki, bugünkü ölçüler yanında dev gibi kalır. Eski tarihçiler onların oyun tahtalarının som altından yapıldığını söylerler. Ve bir kral -öyküye göre- satrançta hile yaptığı için kızmaya başladığı bir rakibinin işini bir satranç taşıyla bir vuruşta bitiriverdi. Siz günümüzde yapılan satranç taşlarıyla bunu yapmakta çok zorlanacaksınız.)

Halife Harun el Reşid -Binbir Gece Masalları'nın ünlüsü- önceleri satrancı açıkça destekledi. Maçlar düzenler, güçlü oyuncuları ödüllendirirdi. Anlaşılan el Reşid çok iyi bir oyuncu değildi, çünkü bir cariye tarafından üç kez arka arkaya yenildi. Bekleneceği gibi cariyenin bu becerisinden çok etkilendi, ondan kendi ödülünü saptamasını istedi. Cariye sevdiğinin bağışlanmasını diledi ve halife dileğini yerine getirdi.

İlk satranç ustasının, teknik üzerine bir kitap yazmış olan El Adli adında bir müslüman olduğu kabul edilir. El Adli ölümünden kısa bir süre önce, Halife El Mütevekkil'in düzenlediği bir maçta El Razi'ye yenildiği zamana değin hiç yenilmemişti. Müslümanların en büyük satranç ustası, oyuncuları güçlerine göre sınıflandırmak için ilk yöntemi hazırlayan ve sağlam satranç tekniğinin ana kurallarını inceleyen ilk kişi olan Bağdatlı tarihçi El Suli'dir.

Onikinci yüzyılın sonlarına doğru halifelik etkisini yitirdikten sonra satrancın etkinlik merkezi Suriye, Türkiye ve Mısır'a kaydı, oyun aynı zamanda Moğollar arasında da yayılmaya başladı. Daha çok Timurlenk olarak tanınan, Moğol İmparatoru Timur (1336-1405) usta bir oyuncu ve oyunun koruyucusuydu. Denir ki satranç oynadığı bir gün iki haberci geldi, biri bir oğlu olduğunu, öteki yaptırılmasını Timur'un buyurduğu bir kentin tamamlandığını haber verdi. Timur o sırada Şah-Kale olarak bilinen bir satranç manevrası yapmıştı (çağdaş satranç dilinde Şah ve Kaleye karşı çift atak). Hem oğluna hem de kente aynı adı verdi; Şahruh.*

Oyun yakın doğudan yavaşça tüm Avrupa'ya yayıldı ve halifeler döneminin bitimin-

* Ruh sözcüğü Kale anlamınadır. Şahruh Mirza, (Semerkand 1337 - Fişâverd 1447) Timur'un oğlu ve Timur hanedanının ikinci hükümdarı. (Ç.n.)

den önce seçkin sınıflar arasında hemen yaygınlaşmaya başladı. Satrancın 1061'de eriştiği ün Kilise tarafından afaroz edilmesine yetti. Hatta bir kilise ulusu -bir Piskopos- oyunu oynarken yakalandı. Amiri, Ostia Kardinal Piskoposu St. Pietro Damiani onu kefarete zorladı ve açıkca kınadı. Kınama St. Pietro'nun Papa Alexander II'ye gönderdiği bir mektupta yinelenmiştir:

«Ona dedim ki, akşamlarını satrancın boşluğunda heba etmen ve Hz. İsa'nın bedenine adanmış ellerini ve de Tanrıyla insan arasında aracılık eden dilini kafirce bir oyunun pisliğiyle kirletmen doğru mudur, senin görevlerinle bağdaşır mı?»

Kilisenin karşı çıkış nedelerinden biri de o çağlarda, oyunda hangi aracın hamle yapacağına zar atılarak karar verilebilmesiydi (Oyunun bu biçimi Rönesanstan kısa bir süre önce ortadan kalktı). Yine Kilise, bir Şövalyenin (Satranç taşı değil gerçek şövalye*) bir hanımı odasında ziyaretine, eğer ziyaret nedeni satranççsa kötü gözle bakıyordu.

1200'lerde yazılmış Fransız romanı «Huon de Bordeaux» de, Huon, Kral Ivory'nin kızıyla, kazanırsa geceyi birlikte geçirmek ve yenilirse başının kesilmesi koşuluyla satranç oynamayı kabul eder. Konuşma şöyle sürer:

* Satranç aracı Atın İngilizce adı Knight şövalye anlamına gelir (ç.n.).

HUON: «Hanımefendi hangi oyunu oynayacaklar? Zarlarla mı yoksa hamlelerle mi?»

HANIMEFENDİ: «Hamlelerle olsun.»

Dediğimiz gibi, satranç tümüyle halka yayılmıştı. Ve aforoza karşın yayılma gelişiyordu. 1400'lerde Kilise bu konuda etkisiz kaldığını anladı ve yasağı kaldırdı. Bununla aşağı sınıflara da oyundan tat alma şansı verilmiş oldu.

«The Advanture of Chess» [2] adlı kitabında Edward Lasker, Kral Ferdinand'ın, Kolomb'un Mavi Okyanusu geçmesini onaylamasında rol oynayan bir satranç partisinden söz eder. Lasker diyor ki, Toledo Başpiskoposu, Kolomb üzerine bir karar verip vermediğini; «Cenevizli»ye amiral ünvanı bağışlayıp bağışlamadığını öğrenmek üzere Kraliyet Sarayına geldiğinde Ferdinand bir oyunda sıkışmıştı.

Ferdinand satranç tahtası üzerinde sıkışık bir konumdaydı ve hiç de keyifli değildi. «Artık bana Cenevizlinin lafını etme» dedi. «Olağanüstü bir partiyi yitireceğim.» Sonra yüzü asık ekledi «Sizin Cenevizliniz bir amiral olamaz.» Dünyanın yuvarlak olduğuna inanan gariplerle satranç partilerini bölen Başpiskoposlara bu kadar yeter.

Oyun sürdü ve kralın rakibi ellerini oğuşturarak şeytanca gülümsedi «savaş neredeyse sona erecek... eğer yanılmıyorsam, bu parti sonunda benim.» Ferdinand kıvranıyor ve üzgün görünüyordu. İyi ki Başpiskopos ya inatçı ya da

vurdum duymaz biri olduğu için oralarda dolaşıyordu.

Kral ailesinin bir dostu oyun tahtasının kenarına doğru gitti ve oyunu inceledi, sonra Kraliçeye fısıldadı: «Majesteleri doğru oynarlarsa kazanırlar.» İsabella imayı anladı ve yenileceği bir hamleyi yapmak üzereyken kocasının elini tuttu:

«Kazanamaz mısınız Lordum?» diye sordu. «Kazanmak mı » dedi Ferdinand, aracı yerine koydu ve hesaplamaya durdu. Bir süre sonra ışık yandı, Ferdinand kazandıracak hamleyi gördü. Kolomb için de «onu amiral atamaktan büyük bir zarar gelmez» dedi.

Böylece Ferdinand partiyi kazandı, Kolomb ünvanını aldı, onun yolu üzerinde Amerika bulunmayı bekliyordu ve onlar erdi muradına biz çıkalım kerevetine.

Bir Tutam Erdem

Şimdi birkaç yüzyıl atlayıp Benjamin Franklin'in çağına gelelim. Hemen herşey üzerine çok şey bilen Franklin, satrancı atlamamıştı. Onun satrançla ilgili yazılarının büyük bölümü «*The Morals of Chess*» (3) adlı denemesinde bulunabilir*, bu kitaptan bir bölüm aşağıya alınmıştır:

> Satranç bir tembel eğlencesi değildir; insan yaşamı süresince yararlandığımız birçok

* *A Treasury of Chess Lore* (4)de, Fred Reinfeld tarafından yayınlanmış (New York, Dover, 1951).

değerli ussal özellik onun aracılığıyla elde edilir ve güçlendirilir; çünkü yaşam bir tür satranççtır, biz onda sık sık kazanç noktaları, savaşacak rakipler ve de bir oranda öngörünün ya da onu istemenin etkisini taşıyan çok değişik iyi ve kötü olaylar buluruz. Ve satranç oynamakla öğrenebileceğimiz de budur.

O, «Değerli ussal özelliklerin» bir dizelgesini de veriyor:

1. Öngörü; biraz geleceğe dönüktür ve eylemle oluşabilecek sonuçları dikkate alır.

...«Eğer bu aracı oynarsam yeni durumun yararı ya da zararı ne olacak?»...

2. Kapsamlı düşünme; tüm satranç tahtasını ya da eylem alanını gözden geçirme...

3. Dikkat; hareketlerimizi ya da hamlelerimizi üstünkörü yapmamak...

Ve sonunda, satranç sayesinde, işlerimizin kötü göründüğü durumlarda düş kırıklığına uğramama; yararlı bir değişiklik umud etme ve çareleri birkaç kez daha arama alışkanlığı ediniriz...

Ve Biraz da Erdemsizlik

Franklin, satranç oyuncularına yener ya da yenilirken ince olmayı ve rakip bir yanlış yaptığında zevkle izlememeyi öğütlüyor. Bu centilmence yaklaşım İspanyol Piskopos Ruy Lopez' in (8. Bölümde onun adına bir açılış bulacaksınız) satranç oyuncularına öğüdünden çok ayrımlıdır.

«Gündüz oynuyorsanız rakibinizi ışığa karşı oturtun, bu size büyük üstünlük sağlar. Aynı zamanda rakibiniz bol bol yiyip içiyorken oynamayı deneyin.»

Yazarlar, deneme yazarları ve satranç oyuncuları yüzyıllar boyunca oyun üzerine olduğu gibi oyunculuğun tüm yönleri üzerine de öğüt vermişlerdir. Örneğin, B.H. Wood, Illustrated London News, 1849'da yenilgi için özür uydurma sanatı üzerine akıllıca düşünceler öne sürmüştü. Yenilginiz diyordu:

> ...İzleyicilerin konuşmasına, trafik gürültüsüne, diş ağrısına, sırt ağrısına, rakibin pis kokan piposuna, onun durmadan parmaklarını masaya vurmasına, kötü ışığa, bozuk araçlara, geniş bir oyun tahtasına, Sibirya'da atomik patlamaya (yazık ki bu artık o denli hafife alınamıyor), Hükümet sorununa, Vergi Dairesine ya da oyun tahtası üzerinde bir karasineğin bulunmasına bağlanabilir.

Wood'un dizelgesinde, daha sık öne sürülen özürlerin çoğunun atlanmış olması yadırgatıcıdır. Şunlar gibi:

«O denli kötü oynuyordu ki sıkıldım, bu bir karşılaşma değildi.»

YA DA

«Yenilmeyi ve sonra ne duyumsadığımı anımsamayı severim.»

YA DA

«Hep böyleyim, bilirsiniz ya teczanlıyım ve çabucak herhangi eski bir hamleyi yapıveririm.»

İncelikle kazanma sanatı için; önce kazanmayı öğrenmelisiniz. Ve bu kitabın bir konusu budur (ama TEK konusu değil).

Şampiyonlar

Bu giriş bölümünü bitirmeden önce daha sonra karşılaşacağımız adların kimilerini kısaca tanıtacağız. Daha sonra ortaya çıkan ama burada bulunmayan adların sıralamada yer aldığı kabul edilebilir. Ancak onlar ilk üçe giremezler, burada verilense bir dünya şampiyonları dizelgesidir.

HOWARD STAUNTON: 1843'den 1851'e değin resmi olmayan dünya şampiyonu bir İngiliz Meydan okuyanlarla karşılaşmak için gösterdiği isteklilikten anlaşıldığı kadarıyla «ünvanı»ını yeteneğinden çok ayak oyunlarıyla korumuş olmalı.

ADOLPH ANDERSSEN: 1851'den 1866'ya değin resmi olmayan şampiyon. Bir Eski Dünya centilmeni, yenildiği kişi üzerine güzel şeyler söylerdi, yani...

PAUL MORPHY: Satrancın harika çocuğu. New Orleans'da 1837'de doğdu, 1857'de ilk büyük Amerika turnuvasını, Amerika Satranç Kongresi'ni kazandı. Ertesi yıl Avrupa'ya gitti ve önüne geleni yendi. Ne var ki Staunton onunla maç yapmayı kabul etmedi. Birleşik Devletlere geri döndüğünde satrancı unutmaya karar verdi ve hukuk kariyeri yapmaya çalıştı. Sayısız başarısızlık ve düş kırıklıkları onu, belki de önceden var olan bir akli dengesizliğe düşürdü, 47 yaşında da öldü. 1961'in en çok satan

kitabı Frances Parkinson Keyes'in yazdığı The *Chess Players* (5) ın kahramanı odur.

WILLIAM STEINITZ: İlk resmî dünya satranç şampiyonu olan bir Avusturyalı. Ünvanını 28 yıl tüm yarışmacılara karşı korudu, sonuçta ona yenilgiyi tattıran...

EMANUEL LASKER: Bir filozof matematikçi, satrançta en derin ve özgün düşünenlerden biri. O ünvanını 27 yıl korudu ve 52 yaşında yakışıklı, nazik, genç ve büyük bir Kübalı'ya yenildi...

JOSE RAUL CAPABLANCA: Capablanca'nın da Morphy gibi satrancı çocuk yaşta, babasıyla amcasının oyunlarını izlerken öğrendiği söylenir. Bir yolunu bulup 23 yaşında İspanya'da San Sebastian'da Uluslararası Ustalar Turnuvası'na katıldı ve doruğa çıkarak satranç dünyasını şaşırttı. Dünya gazetelerinde resminin çıkmasından sonra kadınlar arası satranca ilgide bir artış saptandı. Capablanca ünvanını 1921 ile 1927 arasında, göçmen bir Rus'a kaptırıncaya değin elinde tuttu. Bu Beyaz Rus'un adı...

ALEXANDER ALEKHINE (Ul-Ya-kin okunur): İşte satranç için yaşayan bir adam (Hukuk doktoru olduğu halde). En yakın arkadaşları bile onun megaloman, fırsat düşkünü, aşağılık bir yaratık olduğunu öne sürerlerdi. Ve düşmanları bile gelmiş geçmiş oyuncuların en büyüğü olduğunu kabul ediyorlardı. O, aynı za-

manda alkolikti de, 1935'de Hollandalı Dr. Max Euwe'a yenilerek ünvanını yitirmesini maç sırasında yeterince havasını bulamamasına yorarlar. Ünvanı 1937'de bir rövanş maçı sonucu yeniden elde etti. Alekhine 1946'da öldüğünde maç yapmaları kararlaştırılmış kişi olan...

MIKHAIL BOTWINNIK: Alekhine'in mirasçısını saptamak üzere dünyanın en iyi altı oyuncusu bir turnuvaya çağırıldı (Hollandalı Max Euwe, Amerika Birleşik Devletleri'nden Reuben Fine ve Samuel Reshevsky ve S.S.C.B.'den Paul Keres, Vassily Smyslov ve Mikhail Botwinnik) Botwinnik kazandı ve böylece dünya şampiyonu oldu. Ünvanı bir yıl için Symslov'a kaptırdı ve başka bir yıl...

MIKHAIL TAL: (S.S.C.B.). Tal'dan yeniden aldıktan sonra 1963'de bir kez daha kaptırdı, bu kez...

TIGRAN PETROSIAN: (S.S.C.B.) a. Sonra da şampiyonluk yarışmalarından kesinlikle çekildi.

Ve şimdi de satrancın oynanışı üzerine.

Böiümde adı geçen kitaplar üzerine çeviren notları:

1. *Chessmen* (Satranç Taşları). Gerekli bilgi metinde verilmiştir. Ancak, aynı adı taşıyan satranç taşlarının tarihi ve gelişmesi üzerine, A.E. J. Mackett-Beeson tarafından yazılmış resimli bir başka yapıt 1973'de yayımlanmıştır.
2. *The Adventure of Chess* (Satrancın Macerası). Uluslararası usta Edward Lasker tarafından ya-

zılmış, oyunun tarihi ve gelişmesiyle birlikte satranç benzeri beceriler ve sanatlarla komputer satracından beklenenleri içeren bir kitap. Karşılaştığı (adaşını da içine alan) kimi büyük oyuncular üzerine anılar da var. İlk kez 1949'da yayımlandı betimleyici notasyon kullanıldı.

3. *The Morals of Chess* (Satrancın Aktöresi). Benjamin Franklin tarafından yazılmış satranç üzerine bir deneme. Franklin bu denemede oyuncuların karakterinin gelişmesinde satrancın değerini tartışır ve oyun sırasında uyulması gereken kimi görgü kuralları koyar.
4. *A Treasury of Chess Lore* (Satranç Bilimi Hazinesi). Fred Reinfeld tarafından derlenmiş makaleler, öyküler, alıntılar.
5. *Chess Players* (Satranç oyuncuları). Paul Morphy'nin yaşamı üzerine dayalı Frances Parkinson Keyes'in bir romanı. İlk kez 1960'da yayımlandı

Bölüm İki

OYUN TAHTASI VE ELEMANLAR

Tanışıklık Sezgiyi Geliştirir

Tavşan yahnisi için eski bir İngiliz (yoksa Alman mı?) reçetesi aşçı adayına şunu önerir: «Önce git bir tavşan vur!»

Aynı öğüt satranç oyuncusu adayına da uygulanabilir:

Önce git bir satranç takımı ve tahtası al. Bu kitapta birçok şekiller bulacaksınız. Onlara bakın, inceleyin ve onları gerçek bir satranç tahtası üzerinde gerçek araçlarla oluşturun. Bununla yalnız satranç araçlarını algılamakla kalmayacak aynı zamanda basılmış bir şekil gördüğünüz zaman satranç tahtası, araçlar ve hamleleri düşleme yeteneğinizi de geliştirmiş olacaksınız.

Oyuna el sürmeden satranç oynamayı denemek, sahneye çıkmadan sahne sanatçısı olmaya kalkışmaya benzer. Olasıdır, ancak bin kat daha güçtür. Bir süre sonra satranç tahtası size eviniz; araçlar tanıdık biçimler gibi gele-

cektir ve eğer kendinize küçük bir şans tanırsanız «Kral Oyun»a sevginiz gelişecektir.

Satranç, çoğu kez savaş oyunu olarak tanımlanır ve belki de bu tanımlamada bir iki gerçek payı vardır. Ancak karşılaştırma pek de çok uzatılamaz. (Her ne denli bir satranç ustası stratejisini, askeri operasyonların ilkelerine dayandırarak birçok oyun kazanırsa da.) Satranç bin yıldan çok bir süre değişmeden kaldığı halde, savaş öyle değildir.

Eskiden çarpışan insanlar savaşmaya karar verilen yerde savaş alanına yayılırlardı, oysa şimdi bütün dünyayı içine alan bir arenada savaşıyorlar. Satrançsa bugün de en eski örneklerinde kullanılanın aynı dört kenarlı savaş alanında oynanıyor. Bu savaş alanı satranç tahtasıdır; hadi onu inceleyelim.

Satranç Tahtası

Satranç tahtası sekiz kare eninde, sekiz kare boyundadır ve toplam 64 karedir. Her sırada açık ve koyu renkli kareler birbirini izler, herhangi bir köşegendeki karelerin hepsi aynı renklidir.

Renkler standart olmaktan uzaktır; gerçek Siyah ve Beyazdan yeşil ve mavi düzenlemesine ya da altın benekli ve gümüş benekliye dek değişir. Bununla birlikte açık renkli karelere beyaz, daha koyu olanlara siyah denilmesi gelenek olmuştur. Ve yine gelenek olarak oyun

tahtası, sırayla oynayan oyuncular arasına öyle konur ki her bir oyuncunun sağ yanındaki köşede bir beyaz kare bulunur. Bir oyuncudan ötekine uzanan dizilere düşeyler, yatay dizilere yataylar denir.

Satranç tahtası böyle. Haydi şimdi de güçleri görelim, satranç araçlarını...

Elemanlar

ŞAH :

En önemli araç -oyunun çevresinde döndüğü kişi- Şah'tır. En geleneksel biçimde hazırlanan takımlarda kolayca tanınması için tacında bir haç taşıyan, en büyük araçtır. Şahın simgesi Beyaz için ♔ ve Siyah için ♚ dir; kısa yazılışı Ş'dir.

VEZİR :

En güçlü araç Vezirdir. O tahtın arkasındaki güçtür ve durumu büyüklüğüyle belirlenir. Şahtan kıl payı daha kısadır. Taç değil bir coronet* giyer ve tepesinde haç yoktur. Simgesi Beyaz için ♕ ve Siyah için ♛ dir; kısa yazılışı V'dir.

KALE :

Güç sıralamasında bir sonraki araç, standart takımlarda bir kalenin kulesine benzeyen

---

* Kral tarafından verilmiş bir rütbe ya da ayrıcalığı simgeleyen bir tür başlık. (Ç.n.)

Kaledir*. Doğru adı Farsça Fil anlamına gelen rouk sözcüğünden türemiştir. Siz bu kökenin kanıtını Uzak Doğu'da yapılmış (ya da Uzak Doğuda yapılmış havası verilmiş) satranç takımlarında bulabilirsiniz. Bu ekzotik takımlarda Kale Farsca adına uygun olarak, çoğu kez sırtında bir taht taşıyan Fil biçimindedir. Oysa standart takımlarda, bunlar İngiliz satranç ustasından beri Staunton Kalıbı adını almıştır, simgesi olan Kale burcu biçimindedir; Beyaz için ♖ ve Siyah için ♜; kısa yazılışı K' dır.

FİL :

Başlığında yarık bulunan bir araçtır. Bu, herhalde, bir piskopos** başlığını temsil etmektedir. Ancak aynı zamanda bir saray soytarısının şapkasını da anımsatır (Bu araca Fransızlar ahmak ya da soytarı anlamına Le Fou derler.) Simgesi Beyaz için ♗ ve Siyah için ♝ dır; kısa yazılışı F'dir.

---

* Türkçe'de Kale dediğimiz aracın İngilizce konuşulan ülkelerdeki genel adı Farsca rouk'dan türemiş olan Rook'dur. Ne var ki aynı araca Castle (Kale) denildiği de olur. İngilizce satranç kitaplarında karşılaşabileceğiniz bu karışıklık günümüzde geçerli Türkçe satranç terimleri açısından bizim için söz konusu olmadığı için özgün metinden bu konu ile ilgili iki tümce çeviriye alınmamıştır (Ç)

** Bu aracın İngilizce adı (Bishop) Piskopos anlamındadır. (Ç.n.)

AT :

At yeni başlayanlar ve büyük ustalar için belki de en büyüleyici araçtır (acemilerin büyülenişi her ne denli biraz korkuyla karışıksa da). Satrancın yaratılışından (kimileri bulunuşundan deyebilir)* bu yana aracın görünüşü değişmemiştir, ya da tarihsel bulgular buna inanmamıza yol açmaktadır. Gerçekten de kimi eski satranç takımlarında ve kimi çağdaş olanlarında araç ata binmiş Şövalye** biçimindedir. Her ne denli şövalye gitmişse de atı duruyor. O nedenle acemi oyuncu burada resmi kurallara bir aykırılık bulacak. O, bu araca At (Horse) diyor. Oysa herhangi bir satranç kitabında ya da basılı bir partide başı derde girer, çünkü orada At'ın kısaltılmışı (H) değil, en modern satranç kitaplarında (N) dir. Ve de bu bir heceleme yanlışı değil; değişim uygulamasıdır çünkü eski kısaltma (Kt), Şahın kısaltması (K) ile karışıyordu. Oyun hamleleri basıldığında (ki küçük harfler yasal sözleşmelerdeki gizli tümceler için kullanılanlar kadar mi-

---

* İcat etmek, yaratmak (to invent) ile keşfetmek, bulmak (to discover) sözcükleri kullanılarak, satrancın yaratılmış olmayıp zaten var olduğu için bulunduğunu öne sürenlere değinmede bulunuluyor (Ç.n.)

** Türk satrancında At denen aracın İngilizce adı Knight olup şövalye anlamındadır. Türk satrancında da eskiden süvari denirdi. (Ç.n.)

niktir) satranç meraklısı K'ları Kt'lerden ayırmaya uğraşırken göz doktorunun koltuğunu boylayabilirdi.* Simge yanıltıcı değildir, Beyaz için ♘ ve Siyah için ♞ dir.

PİYON :

Şimdi son elemana, sık sık -ve yanlış olarak- basit Piyon denilen Piyona geldik. Kökeni ne olursa olsun, ne denli köklü bir deseni olursa olsun tüm takımlarda satranç tahtasının en küçük elemanı Piyondur. Sanki dengeyi sağlamak için öteki araçların herhangi birinden sayıca çoktur. Piyon güçler merdiveninin en alt basamağındadır, oysa savaşa girdiği zaman kimi kez büyük silahlar edinebilir. Ve de partinin belirleyici etmeni olabilir. Simgesi Beyaz için ♙ ve Siyah için ♟ dir; kısa yazılışı P'dir.

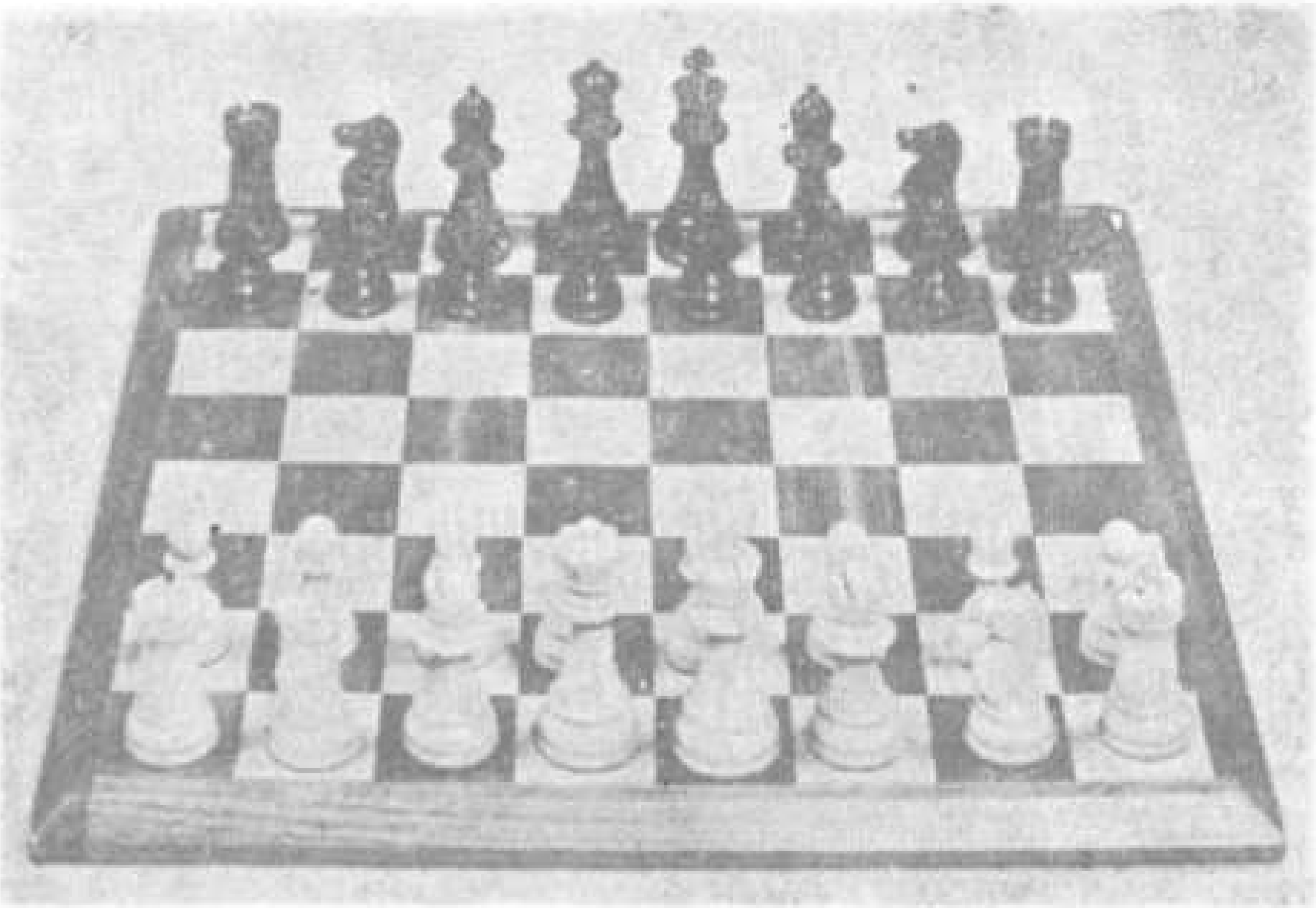
Oyun Tahtası Nasıl Hazırlanır

Oyun tahtası ve elemanların neye benzediğini öğrendiğinize göre, şimdi onları sıralayabilirsiniz. Oyun tahtasını sağ alt köşeye beyaz bir kare gelecek biçimde yerleştirmeyi unutmayın.

Sağ alt köşeye bir Beyaz Kale (başlangıçta yalnız Beyazları kullanın, Siyahlara sıra sonra

---

* Bütün bu söylenenler İngilizce kitaplar ve o kitapların okuyucuları için söz konusudur. Ancak, okuyucularımızın başka satranç kitaplarını özgünlerinden incelemek istemeleri durumunda yardımcı olacağını düşünerek çeviriden çıkarmadık (Ç).



Satranç Tahtası klişesi

gelecek.) Sol köşedeki siyah kareye de öteki Beyaz Kaleyi koyun. Şimdi aynı sıraya (yataya) Kalelerin yanına birer At, sonra her Atın yanına birer Fil yerleştirin.

Şimdi alt yatayda yalnız iki boş kare kaldı; bunlar Şah ve Vezir içindir. Vezir oyunun başında hep kendi rengindeki karede durur. Böylece Beyaz Vezir merkezdeki karelerden sol tarafta olanına yerleşmiş olmalıdır. Şah onun yanında durur.

Araçlar alt yatayı doldurdular. Ondan sonra Piyonlar. Piyonları her aracın önüne bir Pi-

yon gelecek biçimde araçların hemen önündeki yataya dizin. Böylece Beyazlar için başlangıç dizilişi tamamlanmış olur.

Şimdi oyun tahtasını döndürün (ya da iki yanda da oynayarak çift kişilik yaşamaktan hoşlanıyorsanız tahtanın öte yanına geçin) ve siyah araçları yerleştirin. Onlar da tümüyle Beyaz araçlara uygun yerleşmiş olmalıdır. (Son kareleri Kaleler kaplayacak, yanlarında Atlar sonra Filler). Bunlarla birikte Vezirin de her zaman kendi rengindeki kareye yerleşmiş olmasına dikkat edin. Siyahın bakış açısından sağdaki merkez karesinde durmalıdır.

Ve de dikkat edin, sonuçta tahtanın iki yanında Vezir Vezire, Şah Şaha karşı olsun.

Oyun tahtanız şimdi oyuna başlamak için hazırdır. Nasıl görüneceğini görmek için sayfa 23'deki resme bakın.

Oyun tahtası ve araçlarla Piyonlar simgelerle gösterildiğinde başlangıç konumu aşağıdaki gibidir.

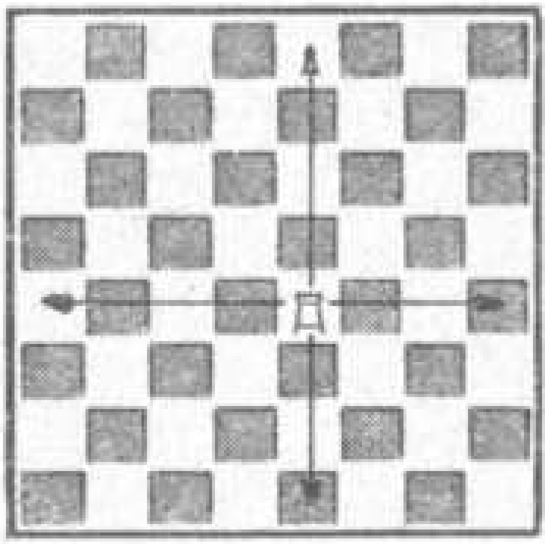
ŞEKİL 1

Her şey hazır. Ne var ki araçların nasıl hareket ettiğini, nasıl taş aldıklarını, herbirinin ne denli güçlü ya da zayıf olduğunu öğreninceye değin hareket başlayamaz. (Araçları fiş olarak kullanıp poker oynayacaksanız o başka).

Araçlar Nasıl Hamle Yapar ve Nasıl Taş Alırlar

KALE :

Oyun tahtanızdan tüm araçları çıkarın. Şimdi Beyaz Kaleyi alın ve aşağıdaki konumda tahtanıza yerleştirin :



ŞEKİL 2

Kale düşeyler ve yataylar boyunca, şekilde oklarla gösterilen doğrultularda doğrusal hareket eder, yolu üzerinde engel olmadıkça onu oyun tahtasının kenarından başka hiç bir şey durduramaz. Yolu üzerindeki herhangi bir rakip aracı alabilir. Alınan araç oyun tahtasından çıkarılır ve alan araç onun yerine yerleşir.

Kalenin alma gücünü göstermek için satranç tahtamızın üzerine kimi araçlar koyalım.

ŞEKİL 3

Kale, etki alanı içindeki bir düşeyde bulunan Siyah Veziri alabilir. Siyah Piyon, Kalenin etki alanı içinde bulunuyor ancak o alınamaz, çünkü Beyaz Fil yolu kesmiş. Kale herhangi bir taşın üstünden atlayamaz, taş ister kendi ister rakibinin taşı olsun. Bu nedenle Siyah Fil de güvencede. Oysa Siyah At alınabilir. «...abılir»e dikkat edin. Almak zorunlu değildir.

Kale Veziri alırsa oyun tahtası şöyle görünecek:

ŞEKİL 4

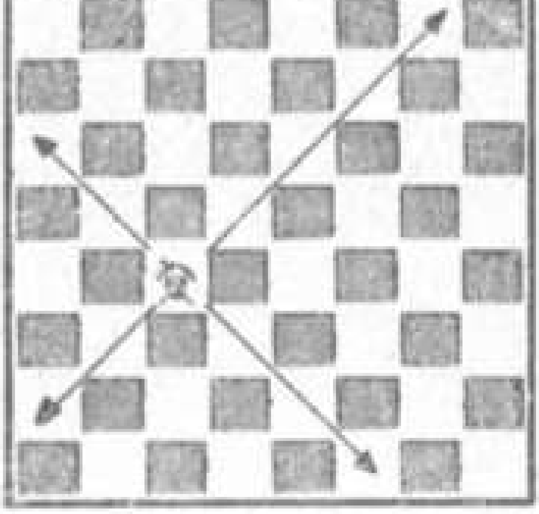
Siyah Vezirin oyun tahtası üzerinde görünmediğine ve Beyaz Kalenin onun yerini almış olduğuna dikkat edin.

Oyun tahtanızı yeniden boşaltın ve herhangi bir kareye bir Kale koyun. Şimdi Kalenin etki alanına giren yatay ve düşeylerdeki kareleri sayın. Şimdi Kalenin yerini değiştirin. O yine 14 kareye egemendir. Kapladığı kareyi saymazsak Kale hep 14 kareye egemendir.

Bu, Kalenin büyük güçlerinden biridir, nerede bulunduğu sorun olmadan, her zaman 14 kareye egemendir. Kuşkusuz bu büyük etki alanı yandaşları tarafından engellenmişse pek bir işe yaramaz. Ve onun büyük zayıflığı yandaşları tarafından kolayca kuşatılabilmesidir. O gücünü gösterebilmek için açık yollara gereksinir.

FİL :

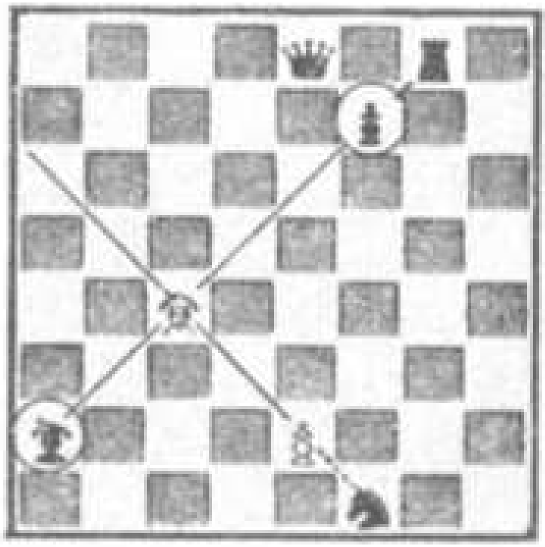
Oyun tahtanızı yine boşaltın ve bu kez bir Fili aşağıda görüldüğü gibi yerleştirin:



ŞEKİL 5

Gördüğünüz gibi Fil köşegenler boyunca hareket eder ve aynı renkli karelere kısılmıştır. O en çok 13 ve en az 7 kareye egemen olabilir (Fili şeklin sol altında okla gösterilen kareye yerleştirmeyi deneyin, etki alanının 7 kareye indiğini göreceksiniz). Kale gibi, herhangi bir aracın üzerinden atlayamaz.

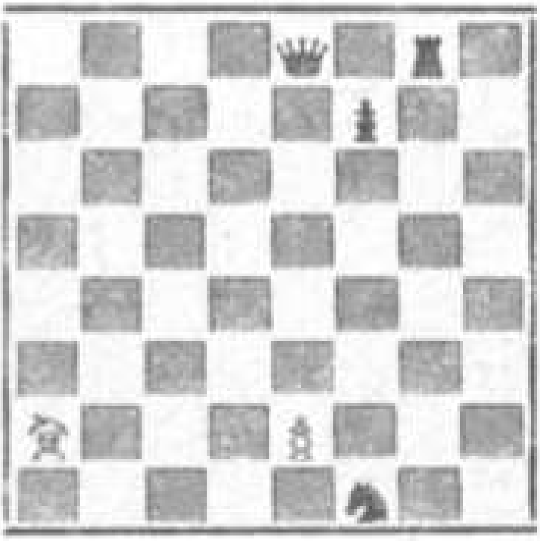
Şimdi Filin nasıl taş aldığını görmek için oyun tahtasına bir kaç araç ekleyelim.



ŞEKİL 6

İki Siyah taş -Fil ve Piyon- alınabilir. Kale güvencededir, çünkü Siyah Piyon onu Filin ateş hattından koruyor; At korunmuş çünkü Filin yandaşı bir Piyon onu engeliyor. Siyah Vezir Filin etki alanı dışında.

Şimdi bir kez daha, eğer taş alma gerçekleşirse oyun tahtasının alacağı durumu görelim. Beyaz Fil, Siyah Fili alıyor. Oyun tahtası şimdi şöyle görünür:



ŞEKİL 7

Siyah Fil gitmiş yerine Beyaz Fil geçmiş. Beyaz Filin yine Siyah Piyonu alma konumunda olduğuna dikkat edin.

Ve şimdi...

DURUN!

Şimdiye değin incelediklerinizi iyi öğrendiniz mi, Devam etmeden önce kendinizi sınayın.

Kendini sınama sorusu No: 1

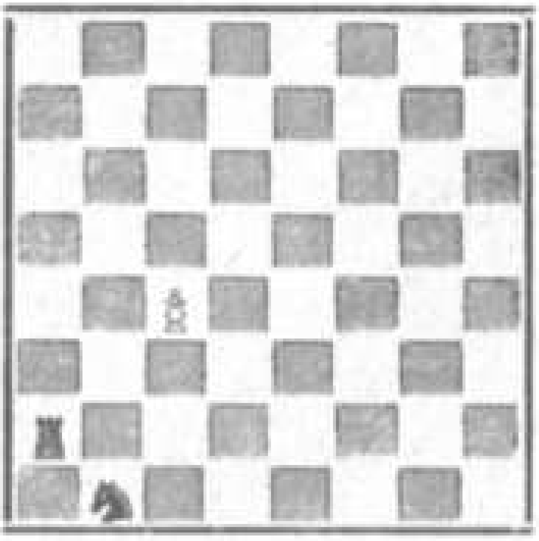
a) Başlama dizilişini gösteren aşağıdaki şekilde yanlışlar nelerdir?

ŞEKİL 8

b) *Aşağıdaki şekilde hangi Siyah araç (eğer varsa) Beyaz Kale tarafından alınabilir?*

ŞEKİL 9

c) *Aşağıdaki şekle bir Beyaz Fili öyle bir konumda yerleştirin ki Siyah Kaleyi alabilsin.*

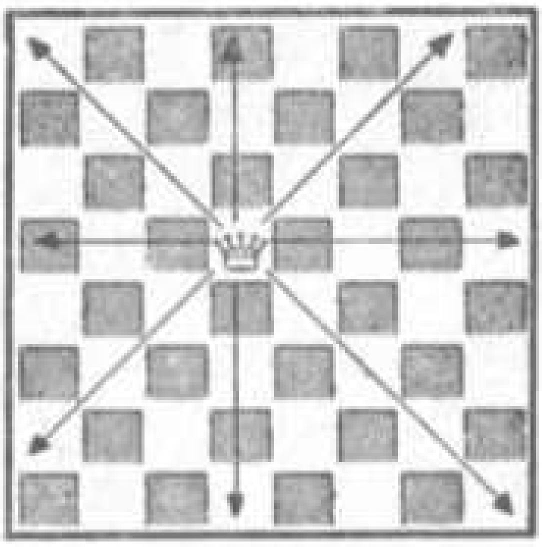


ŞEKIL 10
(Yanıtlar kitabın arkasındadır)

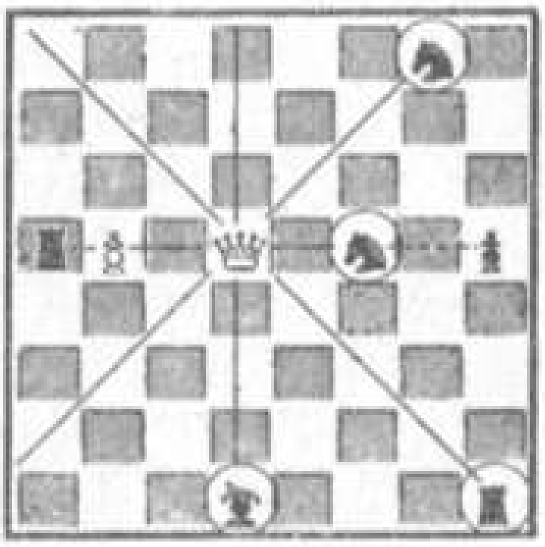
VEZİR :

Bu, bildiğiniz gibi, sizin en güçlü savaş elemanınızdır. Onu böyle güçlü yapan nedir? Hareket yollarına bakın: O, düşeyler ve yataylar boyunca olduğu gibi köşegenler boyunca da hareket eder (Kale ve Filin toplu gücü). Şu ko-

numda o toplam 27 kareye egemendir. Ve yanılıp ta onun taradığı geniş etki alanına giren herhangi bir rakip aracı alabilir. Şimdi de Vezirin nasıl taş aldığına bir göz atalım.



ŞEKİL 11



ŞEKİL 12

Vezir Siyah Atların ikisini de alabilir; biri köşegenden öteki yatay üzerinden onun etki-alanı içindedir. Fili alabilir, etki alanı içindeki düşeyde olduğu için ve köşegenden Siyah Kaleyi de alabilir; ikinci Siyah Kale güvencededir çünkü Vezirin yolu üzerinde yandaşı Pi-

yon duruyor (Bu büyük gücüne karşın Vezir de araçların üzerinden atlayamaz).

Vezir Kaleyi alacak olursa oyun tahtası...

DURUN!

Kendini sınama sorusu No: 2

Vezir, Kaleyi aldığı zaman oyun tahtasının alacağı biçime uygun bir oyun tahtası hazırlayın. Sonra doğru olup olmadığını görmek için kitabın sonuna bakın.

Vezirin bir zayıflığı bulunması olası mı? Aslında olası. Onun zayıflığı (akıllı erkeklerin çok eskiden kadınlardan öğrendiği gibi*) gücüdür. O, o denli değerlidir ki daha küçük araçlar tarafından kolayca rahatsız edilebilir. Hiçbir oyuncu bir Fil ya da Kale için Vezirini vermek istemez. O yüzden Vezir daha küçük ama korunmuş bir aracın saldırısına uğradığı zaman saldıranı almaya kalkışamaz. Rezilce bir kaç borusu çalmak zorundadır.

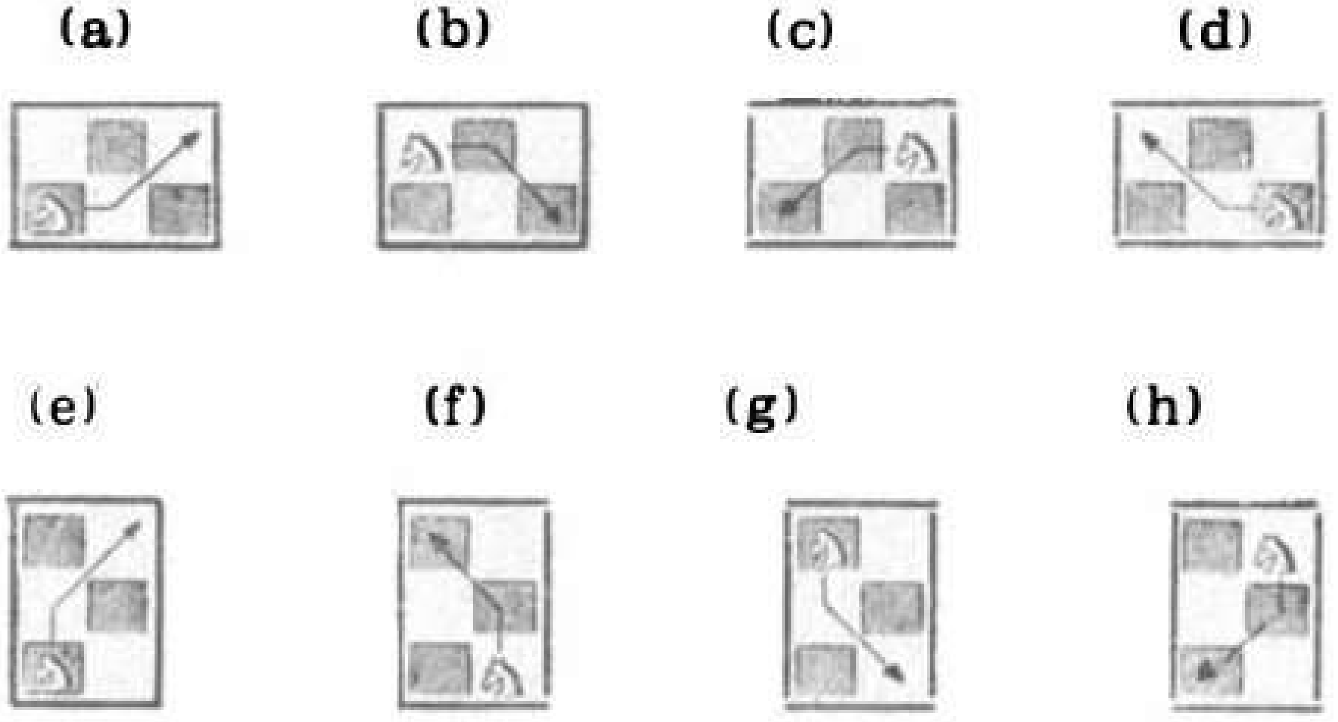
AT :

At, Almanca'da der Springer -sıçrayan ya da atlayan- olarak bilinir. Çünkü At, öteki araçlardan ayrı olarak, yandaş ya da rakip araçlar üzerinden atlayabilir; bu dama taşla-

---

* Aristophanes'in komedisi Lysistrate'ye gönderme yapılmış. Orada kadınlar, Erkeklerin cinsel gücünün onların zayıflığı olacağını ayrımsayarak isteklerini yaptırırlar (Ç.n.)

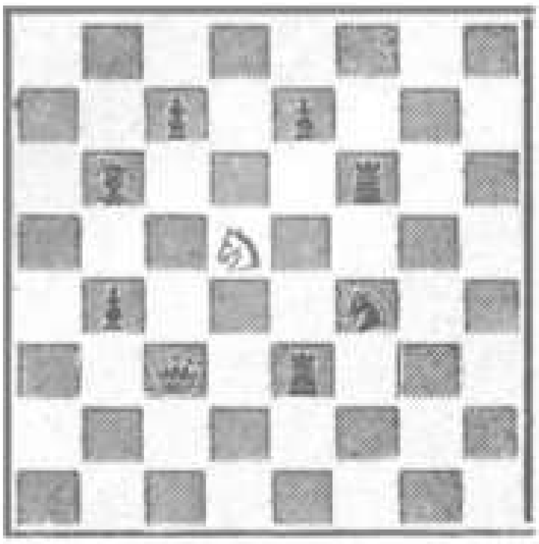
rında olduğu gibi bir atlama değildir, o üzerinden atladığı taşları almaz. Ancak vardığı karedeki aracı alabilir. Sıkışık konumlarda büyük bir iş görücüdür. Karışıklığın ortasına atlayabilir ve eğer kargaşadan sıyrılmak gerekirse yeniden dışarı sıçrar. Atın hareket biçimini inceleyelim :



ŞEKİL 13

Gördüğünüz gibi, At yatay ya da düşey boyunca bir kare, sonra köşegen boyunca bir kare ilerleyerek hamle yapar. Bu ona sekiz hamle yolu sağlar; a) sağa yukarı b) sağa aşağı c) sola aşağı d) sola yukarı e) yukarı sağa f) yukarı sola g) aşağı sağa h) aşağı sola.

Aşağıdaki konumda At, Siyah araçların herhangi birini bu aracın durduğu kareye hamle yaparak alabilir.



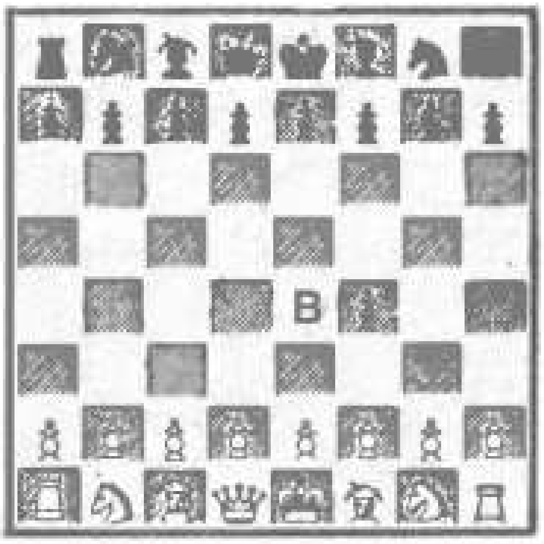
ŞEKİL 14

Dikkat edin, son şekildeki At hamle yapabileceği karelerin sayısına uygun olarak sekiz tür taş almadan herhangi birini seçebilir. At da aldığı aracın bulunduğu yere yerleşir.

PİYON :

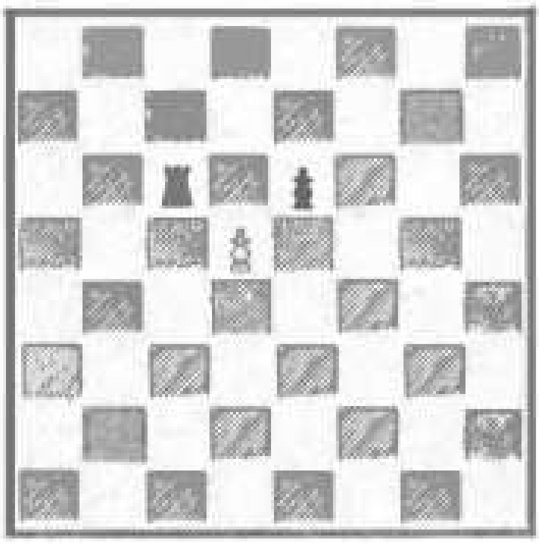
Piyon satranç ordusunun piyade eridir. Herhangi bir er gibi, generaller başının üstünden jetlerle geçer, süvariler ve topçular hızla ilerlerken o ağır ağır yürür. Hareketi, düşmanla karşılaşması dışında, ileri doğru olmakla kısıtlanmıştır (geri dönmesine izin verilmez) ve ilk hamlesi dışında, bir anda yalnızca bir kare ilerleyebilir.

İlk hamlesinde -ve de yalnızca ilk hamlesinde- iki karelik bir hamle yapma hakkına sahiptir. Örneğin aşağıdaki şekilde Beyaz e düşeyi Piyonu, ilk hamlesinde A ya da B'ye gidebilir.



ŞEKİL 15

Piyon başka taşlara benzemez bir biçimde, hamlesi doğrultusunda taş almaz. İleri doğru hamle yaptığı halde köşegen doğrultusunda taş alır. Öyleyse aşağıdaki şekildeki Beyaz Piyon, Siyah Kaleyi de Siyah Piyonu da alabilir. Kuşkusuz, aldığı aracın yerine geçecektir.



ŞEKİL 16

Piyonun kaderi, çok ağır kanlı görünürse de, gezisinin sonunda şan dolu olabilir. Eğer bulunduğu düşeyin son yatayına -oyunun ba-

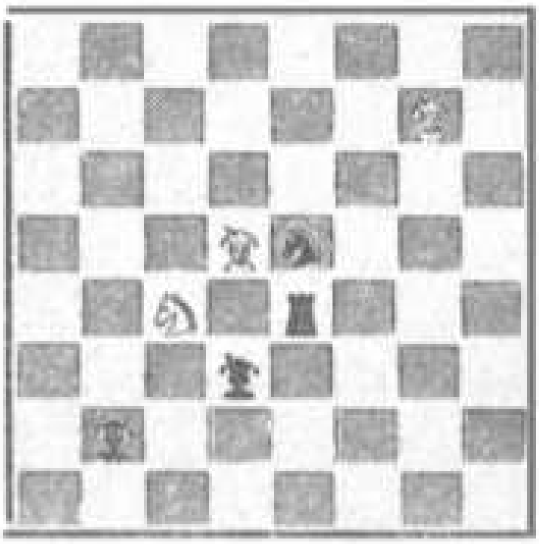
şında rakip araçların bulunduğu yatay- erişebilirse bir At, bir Fil, bir Kale dahası bir Vezir bile olabilir. Bu nedenle oyun çoğu kez yalın bir Piyonun yitirilmesiyle noktalanmış olur. Ve de bu nedenle «kendi halinde» bir Piyon rakip generallerin aklını karıştıracak güce sahiptir.

DURUN!

Buraya değin sunulan konularda ustalaştığınıza güvenmeden sürdürmeyiniz.

Kendini sınama sorusu No: 3

a) *Aşağıdaki şekilde hangi At - Beyaz mı yoksa Siyah mı - rakip bir Fili alabilir.*



ŞEKİL 17

b) *Yukarıdaki şekilde hamle sırası Siyahta olaydı hangi yollarla bir araç alabilecekti?*

c) *Aşağıdaki şekilde herhangi bir şey alabilecek herhangi bir Piyon var mı? Eğer varsa, hangi aracı alabilir?*

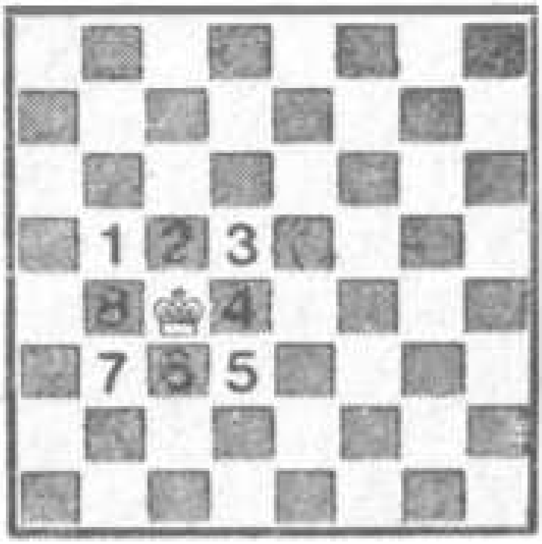
ŞEKİL 18

ŞAH

Şahı sona sakladık çünkü o, ne de olsa, satrancın can damarı, kalbidir. Sahibi olduğunuz tüm araçları yitirebilirsiniz ve bir süre için de olsa, oyun yine de sürer. Şahınızı yitiremezsiniz. (O, gerçekten alınamaz, ama buna sıra sonra gelecek.)

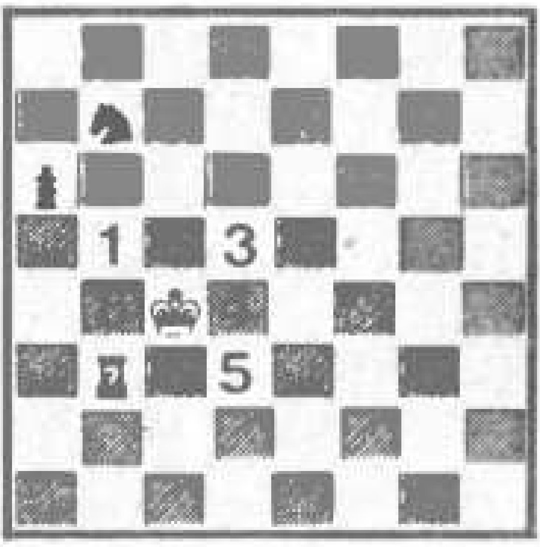
Şah her yönde, yatay, düşey ve köşegen boyunca ileri ve geri hamle yapabilir. Ancak az sonra inceleyeceğimiz koşullar dışında, bir anda ancak bir kare hareket edebilir. Etki alanı içindeki herhangi bir aracı alabilir. Ancak -üstelik bu, büyük bir «ancak»tır- herhangi bir aracın etki alanına hamle yapamaz.

Aşağıdaki şekilde Şah 1'den 8'e dek numaralanmış karelerin herhangi birine hamle yapabilir. Bu karelerden birini rakip bir araç kaplamışsa Şah onu alabilir ve yerine geçer ancak bu taş almayı yaptığında rakip bir aracın etki alanına girmemiş olması koşuluyla.



ŞEKİL 19

Şimdi Beyaz Şahı aynı konunıda tutarken oyun tahtasına kimi Siyah araçlar ekleyelim.



ŞEKİL 20

Şimdi Şah 1 sayılı kareye hamle yapamaz, çünkü o kareye gelecek olursa Siyah Piyon ya da Kale onu alabilecektir. Bu kare Kale ve Piyon tarafından denetleniyor ve Şah rakip araçlarca denetlenen bir kareye hamle yapamaz. 2 sayılı kare Siyah At tarafından denetleniyor. 3, 4, 5 Sayılı kareler Siyah Vezir tarafından denetleniyor. 5, 6 ve 8 Sayılı kareleri Siyah Kale denetliyor.

Şimdi Şah hareket edemez mi? Hayır, o Siyah Kaleyi alabilir. Öyle yaparsa oyun tahtası şöyle görünecek:

ŞEKİL 21

Şah, Kalenin yerine geçmiş ve hiçbir Siyah aracın etki alanında değil.

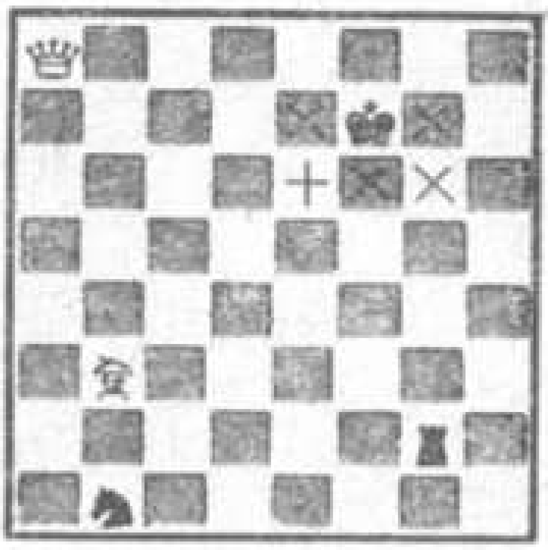
Şahın Çekde Oluşu*

Bir rakip aracın atağı altındaki şaha «çekde»dir denir. Şah eğer atak altındaysa Şahı çekten çıkarmak için her şey ikinci plana atılmalıdır; atak altındaki Şahın yandaşları Şahı kurtarmaya çalışmaktan başka hiçbir hamle yapamazlar. Şahı çekten kurtarmk için üç yol vardır. Şunlar:

* Türk Satrancında, Şahı sakınmaya çağrı olarak (şah) denilmesi yaygındır. Hem bir araç adı hem de bir edim için aynı sözcüğün kullanılmasının, özellikle yazı dilinde, ortaya çıkardığı sakıncalarsa apaçıktır. Bu kitapta çek sözcüğünün geçtiği yerlere şah ya da şah uyarısı gibi sözcükler koyarak okumayı

1. Şahı rakip bir araç tarafından denetlenmeyen bir kareye çekmek.
2. Atak yapılan Şahla atak yapan araç arasına Şahın adamlarından birini yerleştirerek saldırganın etki alanını kapatmak.
3. Atak yapan aracı almak.

Bu üç yolu inceleyelim:



ŞEKİL 22

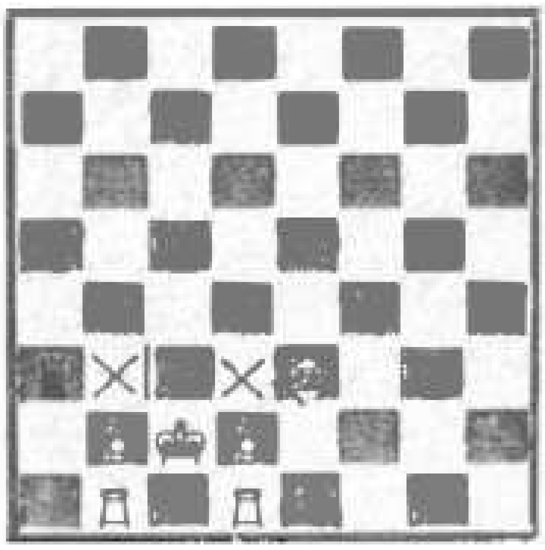
Yukarıdaki şekilde Siyah Şah, Beyaz Filin atağı altındadır. O ya da yandaşlarından biri

---

denemek sakıncaları ayrımsamaya yeter. Eskiden aynı amaç için «keş» sözcüğü kullanılıyordu. Bunun da bozularak «kış» hatta «kışt» gibi yakışıksız sözcüklere dönüştüğü de bir gerçektir. Oysa «keş, çeken, çekici, duçar» anlamına olduğuna göre bir oranda yerinde kullanılıyordu. Biz bu nedenle çevirimizde, kısa, anlam açısından yerinde ve amaca çok uygun bulduğumuz «çek» sözcüğünü kullandık. «Şahmat» karşılığı çoğu kez «mat»dedik ama «çekmat» demenin gerek dil gerek anlam açısından uygun düşmeyeceğini görerek «çekmat» demekten bilerek kaçındık. (Ç)

Fili alabilir mi? Hayır. Şaha kalkan olmak üzere Şah ve Fil arasına Siyah bir araç yerleştirilebilir mi? Hayır. Ama Şah tutuklu değildir. Atak altında olmayan bir kareye -(X) ile işaretlenmiş karelerden birine- hamle yapabilir. Kuşkusuz, arka yataya gidemez çünkü bu yatay Beyaz Vezirin etki alanı içindedir. Ve köşegen üzerinde artı işaretli kareye gelmesi boşunadır (ayrıca kural dışıdır da) çünkü bu kare atak yapan Beyaz Filin denetimindedir.

Bu da başka bir konum.



ŞEKİL 23

Beyaz Şah, Siyah Kalelerden birinin atağı altındadır. Olası kaçış kareleri Şahın kendi yandaşlarınca kaplanmış, bunlara kaçamıyor. (×) işaretli kareler ikinci Siyah Kale tarafından denetleniyor. Ve atak yapan Kaleyle Beyaz Şah arasına yerleşebilecek hiçbir Beyaz araç yok. Ancak Beyaz Fil, atak yapan Kaleyi alarak Şahını kurtarabilir.

Ve üçüncü bir örnek.

ŞEKİL 24

Şah, Siyah Kalenin atağı altında. İki kaçış karesinin biri Beyaz Piyon, öteki Beyaz Fil tarafından kaplanmış. Kaleyi almanın yolu yok. Ancak Şah, araya girmeyle -kendisiyle atak yapan araç arasına bir yandaşının girmesi- kurtarılabilir. Piyon yalnızca ileri hamle yapabil diği için kuşkusuz yararsızdır. Ama Fil (×) işaretli kareye oynayıp Şahı Kaleye karşı koruyabilir.

Şaha bir Piyon ya da At ile saldırıldığı zaman araya araç sokma, kuşkusuz, söz konusu olamaz. Böyle bir atak durumunda Şah ancak, atak yapan aracı almak ya da onun etki alanından çıkmakla korunabilir.

DURUN!

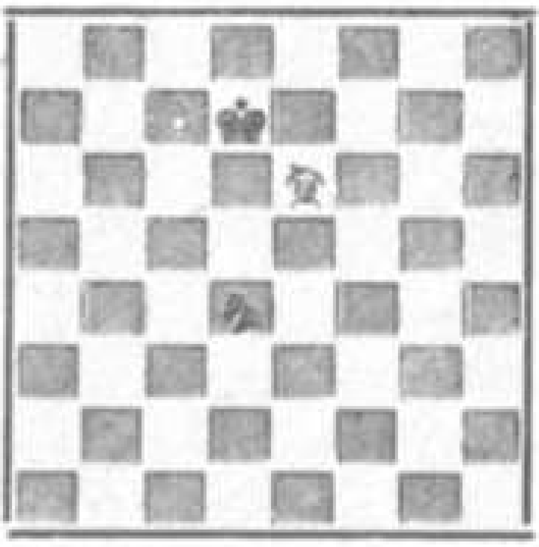
Buraya değin olanları tümüyle öğrendiniz mi?

Kendini sınama sorusu No: 4

a) *Aşağıdaki şekilde Beyaz Şah çektedir. Onu çekten nasıl çıkarırsınız?*

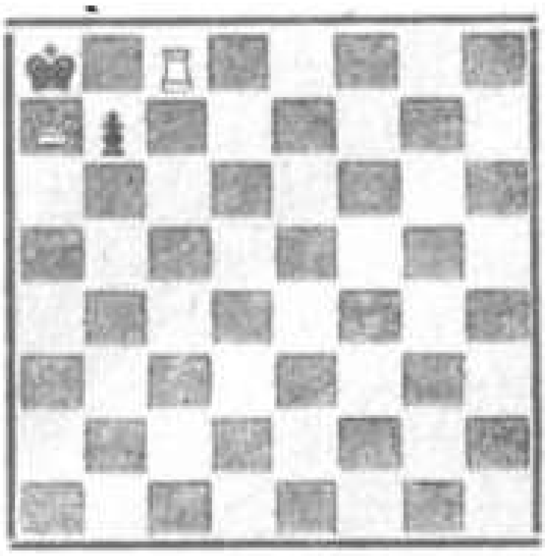
ŞEKİL 25

b) *Aşağıdaki şekilde Siyah Şah, Beyaz Filin atağı altında. Çekten çıkmak için Fili alabilir mi?*



ŞEKİL 26

c) *Aşağıdaki şekilde Siyah Şah, Kale ve Vezirin çift atağı altındadır. Onu çekten nasıl çıkarabilirsiniz?*



ŞEKİL 27

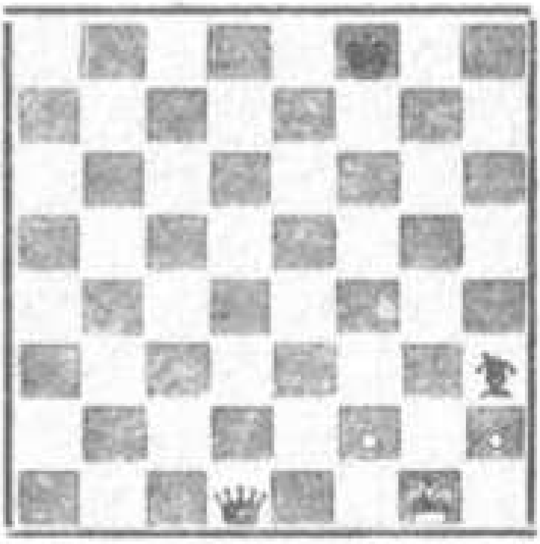
Yaşasın Şah

Şah atak altında olup da çekten çıkması olanaksızsa oyun biter, Şah, şahmat* olmuş ve onun yanı yenilmiştir. (Şahmat sözcüğü, Ruh sözcüğü gibi Farscadan gelme olup «Kral öldü» demektir.)

Örneğin aşağıdaki konumda Beyaz Şah, Siyah Vezirin atağı altındadır. İkinci yataydaki olası kaçış karelerine çapraz olarak uçamaz çünkü bu kareler kendi Piyonları tarafından kaplanmıştır. Hemen önündeki kareye gidemez, çünkü orada da bu kez Filin çeki altında ola-

* Bilindiği gibi mat etmenin bir koşulu da çek demiş olmaktır. O nedenle 'şahmat' yerine 'çekmat'da kullanabilirdik. Ancak, kaç, çekil, çek anlamına 'çek' ile Farsca kökenli ölüm, ölmek anlamına 'mat'ı birleştirmek, gerek tanımladığı durum gerekse dil açısından tutarlı olmayacaktı. Ölümden kaç, mattan çekil gibi bir uyarıyı değil bir bitişi belirleyecek bir terim arıyorduk. Farsca da olsa 'şahmat' demeyi daha uygun bulduk. (Ç)

çaktır. Atak yapan Vezirle Şah arasına beyaz bir araç koymak olası değil. Ve Vezir alınamaz.



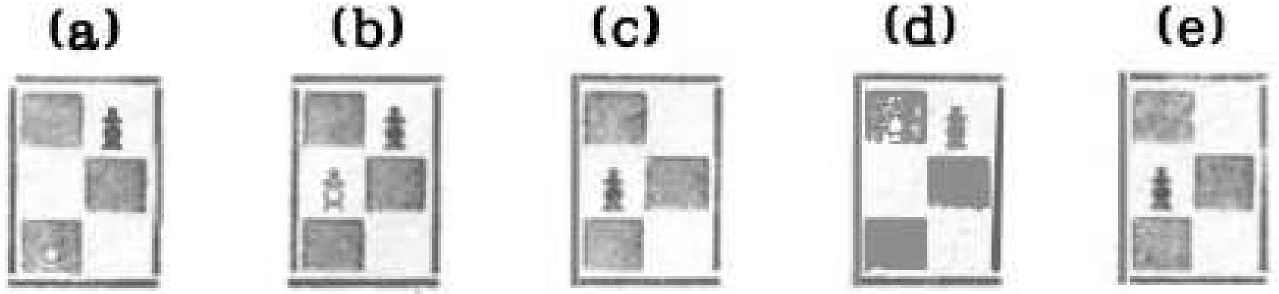
ŞEKİL 28

Öyleyse Beyaz Şah çekten çıkamaz. O alınmamıştır (yani tahtanın dışına çıkarılmamıştır) ne var ki Siyahın kuramsal bir sonraki hamlesinde alınmaktan kurtulamaz. O hamle kuramsal kalır çünkü oyun bu noktada biter.

Özel Güçler

Dikkate alınacak son hamleler, daha önce kısaca sözü edilen «özel koşullu» güçlerdir. Bu özel güçlerden biri Piyonları ilgilendirir, öteki Şah ve Kaleleri kapsar. Önce Piyonun özelliği.

Piyonun Geçerken (En Passant) Alışı : Anımsarsanız, Bir Piyon yalnızca ilk hamlesinde bir yerine iki kare ilerlemek hakkına sahiptir. Yine anımsarsanız Piyonlar hamleleri doğrultusunda değil köşegen üzerinde taş alırlar. Bunları akılda tutarak aşağıdaki şekle bakın.



ŞEKİL 29

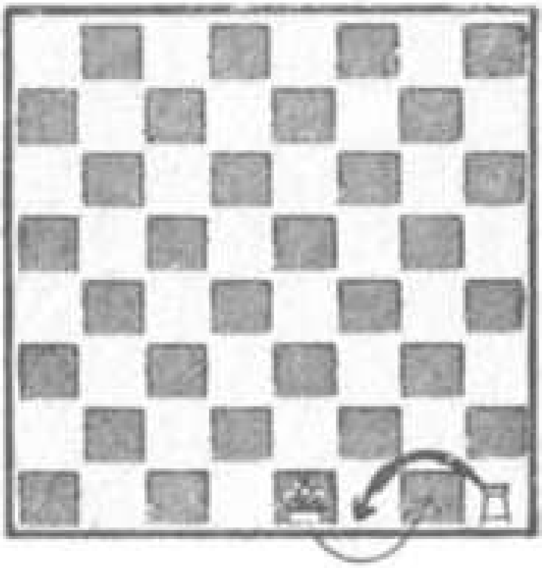
(a) Kutusunda satranç tahtasının bir bölümü görülüyor. Beyaz Piyon başlangıç karesindedir, Beyaz araçların başlangıçta durdukları yatayın hemen önündeki yatayda. Eğer Beyaz Piyon ilk hamlesinde bir kare ilerlerse konum (b) kutusundaki gibi olacak; Siyah Piyon onu alacak olursa (c) deki gibi olacak. Ancak eğer Beyaz Piyon ilk hamlesinde iki kare ilerlerse konum (d) kutusundaki gibi olacak ve Siyah Piyon bir taş alma olanağından yoksun kalacak.

Ancak, Siyah Piyon (benzer koşullardaki herhangi bir Piyon gibi) özel bir hakka sahiptir. O, Beyaz Piyonu bir kare ilerlemiş sayabilir ve alabilir. Sonuç kuşkusuz, aynı Beyaz piyonun gerçekten bir kare ilerlediği ve alındığı (c) zaman olduğu gibidir (e).

Bu güç *«en passant»* (Fransızca geçerken anlamına) diye bilinir. Bununla birlikte bu yetki taş alan yanca, Piyonun iki kare ilerlemesinden hemen sonra kullanılmalıdır. Eğer taş alma, Piyon (d) de görülen konumu aldıktan hemen sonra yapılmamışsa bu Piyonu geçerken (en passant, kısaca e.p.) alma hakkı yok olur.

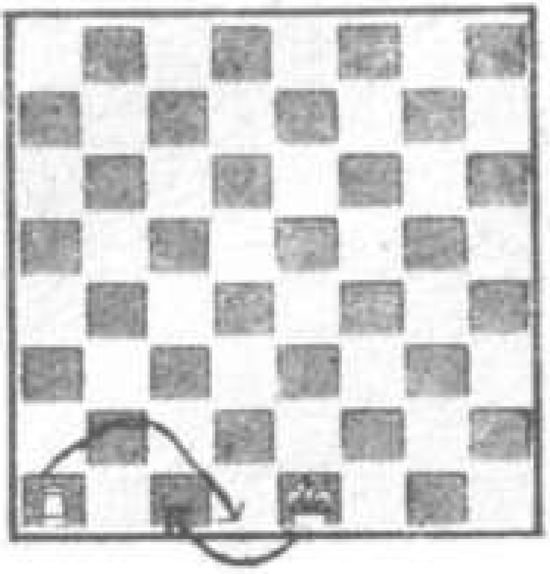
ROK :

Şah ve Kaleyi kapsayan özel koşullu yetki Rok diye bilinir. Bir oyuncu bu hamleyi yaptığı zaman o, Şahını Kaleye çekmiş olur. Şahın güvenliği en önemli konu olduğundan onu tahtanın ortasında ya da özgün yerine yakın karelerde bırakmak tehlikeli olabilir. Araçlar oyuna girdikçe merkezde bulunan Şah, atağa daha çok açık kalır. Güvenceli bir noktaya çekilmelidir (Kalesının korumasına). Temelde rok hamlesi aşağıda gösterildiği gibi yapılır.



ŞEKİL 30

Şah h düşeyi karesine doğru iki kare ilerler ve Kale, Şahın yeni konumuna gelirken atladığı kareye geçer. Şahla Kalenin bu birleşik hamlesi tek hamle sayılır (oyunda bir oyuncuya iki aracını birden oynama izni verilen tek hamle budur). Yukarıdaki şekilde Şahın, oyun tahtasının kendisine ilişkin bölümünde rok yapışı görülüyor. O, Vezir yakasına doğru da rok yapabilir, aşağıdaki gibi:



ŞEKİL 31

Şah yine Kaleye doğru (bu kez a düşeyi Kalesine doğru) iki kare ilerlemiş ve Kale Şahın atladığı kareye hamle yapmıştır. Bu Vezir kanadı roku olarak bilinir, ya da büyük rok. Şah kanadı rokuna küçük rok da denir.

Roku çekten kurtulmanın en önemli yolu sanabilirsiniz. Yazık ki bunu unutmanız gerekecek (eğer kimi oyuncular gibi kuralları kendinize uydurmaya çalışmıyorsanız); Şah çekteyken rok yapmak kurallara aykırıdır. Kimi başka koşullar da var.

Eğer :

1. Şah ya da Kale önceden hamle yapmışlarsa, (yalnız h düşeyi Kalesi hamle yapmışsa, a düşeyi Kalesiyle Vezir kanadında rok yapmak yine de olasıdır, tıpkı a düşeyi Kalesi hamle yapmışsa, h düşeyi Kalesiyle rok yapmanın kurallara uygun oluşu gibi.)
2. Kaleyle Şah arasındaki bir ya da birden çok kare, iki yandan herhangi birinin araçların-

ca kaplanmışsa, (Şahla a düşeyi Kalesi arasındaki kare ya da kareler kaplanmışken Şah kanadında rok yapılabilir.)

3. Şah rok yaparken rakip bir aracın denetlediği bir kareden geçiyorsa, (rok karesi atak altındaysa çeke doğru hamle yapmış olacağından rok doğal olarak kural dışıdır.) rok yapamazsınız.

Şimdi roku biraz daha yakından inceleyelim. Şu konuma bakın:

ŞEKİL 32

Yukarıdaki şekilde Beyaz Şah kendisiyle a düşeyi Kalesi arasındaki kareler açık olmadığı için Vezir kanadında rok yapamaz; Beyaz At başlangıç karesinde duruyor. Şah, şah kanadında da rok yapamaz, çünkü yapacak olursa Siyah Vezirin etki alanındaki bir kareden geçecek. O halde bu konumda Beyaz Şah rok yapamaz.

Siyah Şah, şah kanadında rok yapamaz çünkü yol üzerinde kendi Fili var. Ancak,

büyük rok yapmasını önleyen hiçbir şey yok.

Özel güç yetkilerini ve Şahmatı öğrendiniz mi? Haydi görelim.

Kendini sınama sorusu No: 5

a) Aşağıdaki şekilde hangi Şah hangi yakada rok yapabilir? Öteki Şahı roktan neler alıkoyuyor?

ŞEKİL 33

b) Aşağıdaki şekilde Siyah bir Piyon hamlesi yapmış. Beyaz geçerken alma durumunda mı?

ŞEKİL 34

c) *Aşağıdaki şekilde yanlardan biri rakibini bir hamlede mat etmek durumunda mı? Eğer öyleyse hamleyi yapın ve son konumu gösterin.*

ŞEKİL 35

Bölüm Üç

NOTASYON

Satrancın Stenografisi

Satranç literatörü, kaynağı gibi, üzerinde çok spekülasyon yapılmış bir konudur. İlk satranç kitabını kim yazdı? Tahmininiz en bilgili satranç tarihçisi kadar iyi. Bununla birlikte, şu konuda genel bir birleşme vardır: İngilizce basılmış ilk kitap -gerçekte daha eski Lâtince bir kitabın çevirisi- 1474'dedir.

O zamandan bu yana satranç literatürü korkunç bir hızla büyüdü. Oyuna ayrılmış 20.000'den çok kitap ve sayısız dergi makalesi. Araçları, hamleleri ve oyun tahtasını temsil etmekte kullanılan kısa yazı yöntemleri, satranç notasyonu, olmasaydı bu her gün biraz daha artan verimlilik hemen hemen olanaksızlaşacaktı.

Örneğin, satranç partilerini toplayan 250 sayfalık bir kitap, notasyon olmadan 700 sayfa tutacaktı. Yayımcılar bu çapta bir kitabı, doğal olarak basmak istemeyecek ve satranç meraklıları bunların yüksek ücretini ödemekten

çekineceklerdi. Böylece satranç kitapları nadir olacaktı.

Betimleyici notasyonun* ana ilkeleri -bu yöntem, sakıncalarına karşın en yaygın olarak kullanılmıştır- Onuncu Yüzyıldan beri bilinmekte ve kullanılmaktaydı. Ancak, bu kısaltmalar en çok son yüzyıllarda standartlaştırılarak kullanılmaya başlandı. Ve de kısaltmalar artık notasyonun temel taşlarıdırlar. Şimdi nasıl işlediğini görelim.

Araçlarınızı bir partiye başlama düzeninde dizin. Şah Şaha, Vezir Vezire karşı geldiği için tahtanın ortasından aşağıya doğru Şah ile onun araçlarını Vezir ve onun güçlerinden ayıran düşsel bir çizgi çekilebileceğini göreceksiniz. En alt yatayı Vezir yakasından Şah yakasına doğru okuyarak aşağıdaki diziyi elde ederiz:

Vezir Kalesi (kısaltma VK), Vezir Atı (VA), Vezir Fili (VF), Vezir (V), Şah (Ş), Şah Fili (ŞF), Şah Atı (ŞA), Şah Kalesi (ŞK).

Piyonlar arkalarında bulunan araçlardan ad alırlar. O halde ikinci yatay boyunca yine

---

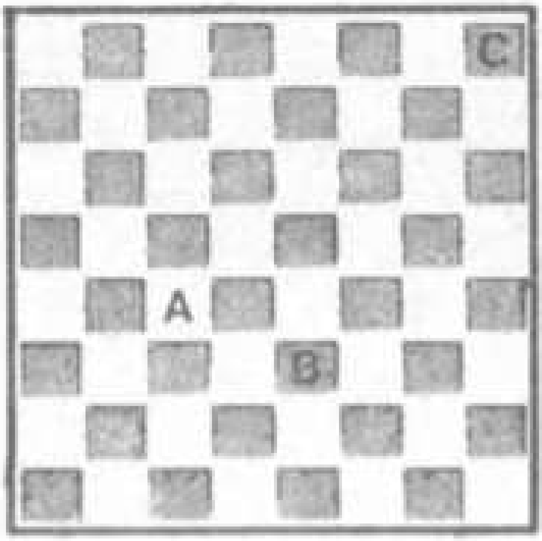
* Kitabın İngilizce basımında betimleyici notasyon kullanılmıştır. Türkçeye çevirirken Türk satrancında cebirsel notasyonun çok daha yaygın olduğu dikkate alınarak notasyon değişikliği tarafımızdan yapıldı. Ne var ki, betimleyici notasyonun bu güzel tanıtımını çeviriye almamaya da gönlümüz razı olmadı. (Ç.)

Vezir kanadından Şaha doğru okuyunca: Vezir Kalesi Piyonu (VKP), Vezir Atı Piyonu (VAP), Vezir Fili Piyonu (VFP), Vezir Piyonu (VP), Şah Piyonu (ŞP), Şah Fili Piyonu (ŞFP), Şah Atı Piyonu (ŞAP), Şah Kalesi Piyonu (ŞKP)'nu elde ederiz.

Düşeyleriyse başlangıçta onları kaplayan araçlar adlandırır. Böylece Beyazın en sağındaki düşey Şah Kalesi düşeyidir. Bu düşey Siyahın da Şah Kalesi düşeyidir ama Siyahın en solundadır. Beyazın en solundaki düşey Vezir Kalesi düşeyidir; bu Siyahın da Vezir Kalesi düşeyidir ama o Siyahın en sağındadır.

Gördüğünüz gibi düşeyler Siyah ya da Beyazın bakış açısından aynı adı alırlar. Oysa yataylar öyle değildir. Beyazın ilk yatayı Siyahın sekizinci yatayıdır ve bunun tersi.

Örneğin diyelim ki siz aşağıdaki kareleri tanımlamak istiyorsunuz:



ŞEKİL 36

A karesinin hem Beyaz hem de Siyah için Vezir Fili düşeyinde olduğunu biliyoruz, Beyazın bakış açısından (basılı şekillerde gelenek olarak Beyazlar hep şeklin altındadır) kare alttan dördüncü yataydadır. O halde A karesi Beyaz için Vezir Fili 4 (VF4 diye kısaltılır) dür. Oysa Siyahın bakış açısından bu alttan beşinci yataydır (bunu daha açık görmek için şekli ters çevirin). Ve de böylece A karesi Siyah için Vezir Fili 5 ya da VF5 dir.

B Karesi gerek Beyaz gerekse Siyah yan için Şah düşeyi üzerindedir. Beyaz yanından bakıldığında alttan üçüncü yataydadır ve S3 olur. Siyah yanından bakıldığında alttan altıncı yataydadır ve Ş6 olur.

C Karesi Beyazın son ya da sekizinci yatayındadır ve bu nedenle Beyaza göre ŞK8 dir. Oysa o Siyahın ilk yatayındadır ve bu Siyah için ŞK1 dir.

Böylece görüyorsunuz ki tahta üzerindeki her kare Beyaz için bir Siyah için bir olmak üzere iki tanımlıdır. Oyun tahtası, her bir kare için verilen iki tanımla şöyle görünür:

SİYAH

VK1 VK8	VA1 VA8	VF1 VF8	V1 V8	Ş1 Ş8	ŞF1 ŞF8	ŞA1 ŞA8	ŞK1 ŞK8
VK2 VK7	VA2 VA7	VF2 VF7	V2 V7	Ş2 Ş7	ŞF2 ŞF7	ŞA2 ŞA7	ŞK2 ŞK7
VK3 VK6	VA3 VA6	VF3 VF6	V3 V6	Ş3 Ş6	ŞF3 ŞF6	ŞA3 ŞA6	ŞK3 ŞK6
VK4 VK5	VA4 VA5	VF4 VF5	V4 V5	Ş4 Ş5	ŞF4 ŞF5	ŞA4 ŞA5	ŞK4 ŞK5
VK5 VK4	VA5 VA4	VF5 VF4	V5 V4	Ş5 Ş4	ŞF5 ŞF4	ŞA5 ŞA4	ŞK5 ŞK 4
VK6 VK3	VA6 VA3	VF6 VF3	V6 V3	Ş6 Ş3	ŞF6 ŞF3	ŞA6 ŞA3	ŞK6 ŞK3
VK7 VK2	VA7 VA2	VF7 VF2	V7 V2	Ş7 Ş2	ŞF7 ŞF2	ŞA7 ŞA2	ŞK7 ŞK2
VK8 VK1	VA8 VA1	VF8 VF1	V8 V1	Ş8 Ş1	ŞF8 ŞF1	ŞA8 ŞA1	ŞK8 ŞK1

BEYAZ

ŞEKİL 37

Her karedeki iki simgeden alttaki, kareyi Beyaza göre ve üstteki (ki ona başaşağı, Siyahın bakış açısından bakmak gerekir) Siyaha göre tanımlar. Bu betimleyici notasyonun temel sakıncasıdır. Başka sakıncaları da var ve biz...

Daha ileri gitmeden önce tahtayı bütünüyle bildiğinizden emin olun.

DURUN!

Kendinizi sınama sorusu No: 6

a) Aşağıda (Beyazın bakış açısından)

1. *Beyaz Fil*
2. *Beyaz Kale*
3. *Siyah Vezir*
4. *Siyah At hangi karelerdedirler?*

ŞEKİL 38

b) Aynı kareleri Siyaha göre adlandırın.

c) Oyun tahtanızı Beyaz Şah ŞA1'de, Beyaz Vezir Vf3'de, Beyaz Kaleler Ş1 ve Ş2'de ve Beyaz Piyonlar ŞF2, ŞA3 ve ŞK2'de olacak biçimde hazırlayın. Siyah Şahı (siyah araçları Siyaha göre hazırlayın) VK1'e, Siyah Kaleleri V1 ve VF1'e, Siyah Filleri VA3 ve VF3'e, Siyah Atı V5'e ve Siyah Piyonları VK2, VA2 ve VF2'ye koyun. Tahtanızı yanıtlar bölümündeki şekille karşılaştırın.

Kısaltmalar ve Belirsizlikler

Şimdi araçların ve karelerin simgelerini biliyorsunuz. Geriye yalnız, en önemlilerini aşağıya sıraladığımız birkaç tane kısaltma daha kaldı.

— Simgesi «e hamle yaptı» anlamınadır. Böylece P-Ş4'ün anlamı «Piyon Şah dört karesine hamle yaptı» ya da daha kısa «Piyon Şah 4'e» dir.

× Simgesi «alır» anlamınadır. Böylece F×A'ın anlamı «Fil Atı alır»dır.

0-0 Simgesi Şah kanadında rok demektir.

0-0-0 Simgesi Vezir kanadında rok anlamınadır.

ch Simgesi «çek» anlamınadır, A×P ch. «At Piyonu alır ve çek der» demek olur.

Her karenin iki tanımlı olması yazık ki, betimleyici notasyon yönteminin tek zayıflığı değildir. Her bir yanın sekizer Piyonu ikişer Fil, ikişer At ve ikişer Kalesi olduğu için eğer notasyon özenle yapılmazsa bir hamle aldatıcı ya da belirsiz olabilir. Örneğin; aşağıdaki şekilde F-A5 hamlesi Beyaz için iki şekilde yorumlanabilir: VF, ŞA5'e ya da ŞF, VA5'e.

Eğer hamlenin açıkca anlaşılmasını istiyorsak hamleyi hangi Filin yaptığını belirtme-

ŞEKİL 39

liyiz. Eğer ŞF'ni VA5'e getireceksek F—VA5 ya da ŞF—A5 biçiminde yazmalıyız. Giden aracı ya da gidilen kareyi belirlediğimizde hamleyi açıklamış olacağımızdan ŞF—VA5 gibi yazmamıza gerek yoktur. Karışıklık değil açıklık isteriz.

Şimdi aşağıdaki şekle bakın:

ŞEKİL 40

Bu konumla bir önceki şekilde görülen arasındaki ayrım Siyah Vezir Piyonunun V2 yerine V3'de, Şah Piyonunun Ş4'de ve Şah Filinin Ş2 yerine ŞF1'de olmasıdır. Ama ne ayrım! Eğer şimdi Beyaz için F—A5 diye yazacak olursak bu yalnızca Fil, Şah Atı 5'e gider anlamına gelebilir.

Neden? Çünkü Fil, Vezir Atı 5'e gitseydi Siyah Şaha çek diyecekti ve hamle F—A5 ch. diye yazılacaktı, ch. kısaltması (ya da onun yokluğu) hamleyi açıklar. Çek demeden ancak VF'i A5'e gidebilir.

Sizin de gördüğünüz gibi, hamleler kimi kez oldukça yalın yazılabiliyor. Daha da iyi bir örnek P—Ş4 dür. İlk anda «hangi Piyon Ş4'e» diye sormayı düşünürsünüz. Oysa oyun tahtanızı oyuna başlamak üzere hazırlayıp düşündüğünüzde, yalnızca bir Piyonun, ŞP, Ş4'e gidebileceğini görürsünüz. Bu nedenle hamlenin tamamını söylemek gerekli değildir. Onun için P—Ş4 denir.

Şimdi oyun tahtanızı aşağıdaki konumda hazırlayın:

ŞEKİL 41

Siyahlarla oynadığınızı varsayın, ŞF5'e bir At oynamak istiyorsunuz A—F5 ya da A—ŞF5 bile yazamazsınız, çünkü her iki At ŞF5'e hamle yapacak konumdadır. Hangi Atın hamle yaptığını belirtmek zorundasınız. Atların biri ŞA3'de öteki V4'dedir. Hamlenizi açıklamak için iki Attan hangisinin hamle yaptığını belirtmelisiniz. Eğer ŞA3'deki At ŞF5'e gidiyorsa A/3—F5; V4'deki At hamle yapıyorsa A/4—F5 biçiminde

yazın. ŞF5 olarak belirtmediğinize dikkat edin, çünkü Atlardan herhangi birinin VF5'e hamle yapması olanaksızdır. Sorun, yine olabildiğince yalın olmaktır.

SEKİL 42

Şimdi Siyah olarak bir Atınızı Ş4'e oynamak istiyorsanız, bir önceki örnekte olduğundan daha da özel davranmalısınız. Az önce gideni A/3 ya da A/4 ile belirlediniz. Bu kez her iki At üçüncü yataydadır; bu nedenle A/3 herhangi biri olabilir. Hamle yapan At şimdi ya daha açık (A/A3) gibi ya da düşeyi ile (A/A gibi) belirlenmelidir. Atın A3'den Ş4'e hamlesi o zaman A/A3—Ş4 ya da A/A—Ş4 olarak yazılmalıdır. At VF3'den Ş4'e hamle yapıyorsa A/F3—Ş4 ya da A/F—Ş4 gibi yazılmalıdır.

Aşağıdaki şekilde her iki Siyah At bir Beyaz Fil alacak konumdadır. Bu nedenle eğer biz Siyah için A×F yazacak olursak hamle belirsiz olur. Hangi At? Ve hangi Fili? Burada yine, açıklama gerekir.

ŞEKİL 43

Eğer Siyah, ŞA3'deki Atı ile Fil alacaksa hamle A/ŞA3×F yazılmalıdır (A/A3×F yazılamayacağına, çünkü her iki Atın A3'de olduğuna -biri ŞA3 öteki VA3- dikkat edin). Fil eğer VA3'deki Atla alınıyorsa hamle A/VA3×F biçiminde yazılmalıdır.

Kimi durumlarda, alan araç yerine alınan araç için daha fazla belirleme gerekir. Aşağıdaki şekle bakın:

ŞEKİL 44

Siyahla oynuyor, Atla bir Piyon alıyorsunuz. Hamlenin yazılışında hangi Atla hangi Pi-

yonun alındığını açıklamalısınız. VA3 deki At VK5 ya da VF5'deki Piyonlardan birini alabilir. ŞA3'deki At Ş4'deki ya da SK5'deki piyonların birini alabilir. O durumda eğer VA3'deki At, VK5'deki Piyonu alıyorsa hamle A×VKP ya da A×P/VK5 biçiminde yazılır. (Dikkat Hangi Atla aldığınızı belirtmiyorsunuz; Vezir Kalesi Piyonunu Atlardan yalnızca biri alabilir. Oysa alınan Piyonun VK Piyonu olduğunu belirtiyorsunuz; eğer yalnızca A×KP yazarsanız A×ŞKP anlamına da gelebilir.)

O halde betimleyici notasyonun sorunu herhangi bir hamleyi olabildiğince yalın biçimde olabildiğince iyi açıklamaktır. Bir süre için -yönteme alışıncaya değin- bu, Aristocu görüşü McGuff's Reader kadar kolaylaştırmayı denemek gibi görünebilir. Öyle de olsa biraz alıştırmayla betimleyici notasyonun, eksiklerine karşın, işini oldukça iyi gördüğünü anlayacaksınız.

Bir hamleyi yazmadan önce düşünün:

a) Hamleyi yapabilecek iki benzer eleman var mı?

b) Bir eleman tarafından alınabilecek benzer iki eleman var mı?

c) Biri ötekine karışabilecek durumda iki eleman var mı?

Eğer bu sorulardan birine yanıtınız «evet» ise belirsizlikten sakınmak için hamleyi dikkatle yazmalısınız.

Burada ne yapacağınızı iyice düşündünüz mü?...

DURUN!

Kendinizi sınama sorusu No: 7

a) Oyun tahtanızı başlangıç konumuna hazırlayın. Şimdi aşağıdaki hamleleri yapın (Her zaman ilk oynayan Beyaz soldaki sütunda, Siyahın hamleleri sağdaki sütundadır).

1	P—Ş4	P—Ş4
2	A—ŞF3	A—VF3
3	F—A5	P—VK3
4	F—K4	...

Şimdi yanıt bölümündeki şekle bakın. Oyun tahtanızdaki konum şekildekinin aynıysa aşağıdaki hamlelerle sürdürün.

4	...	A—F3*
5	0—0	F—Ş2
6	K—Ş1	P—VA4

b) Erişilen konumun uygun olup olmadığını görmek için yeniden yanıt bölümüne bakın. Eğer ayrım varsa 1. hamleden yeniden başlayın.

* Yalnız Siyahın hamlesi verildiği zaman, olmayan Beyaz hamleleri göstermek için önce üç nokta konur. O halde... V-K4'ün anlamı «Siyah Vezir K4'e oynar»dır.

c) Aşağıdaki şekilde Beyaz, çember içindeki Siyah Piyonu Fille alıyor. Siyah o Fili çember içindeki At'la alarak yanıt veriyor. Bu hamleleri betimleyici notasyonla yazın.

ŞEKİL 45

d) Aşağıdaki şekilde Siyah F×P/F5 hamlesini yapıyor. Hamleden sonra oyun tahtası nasıl görünür?

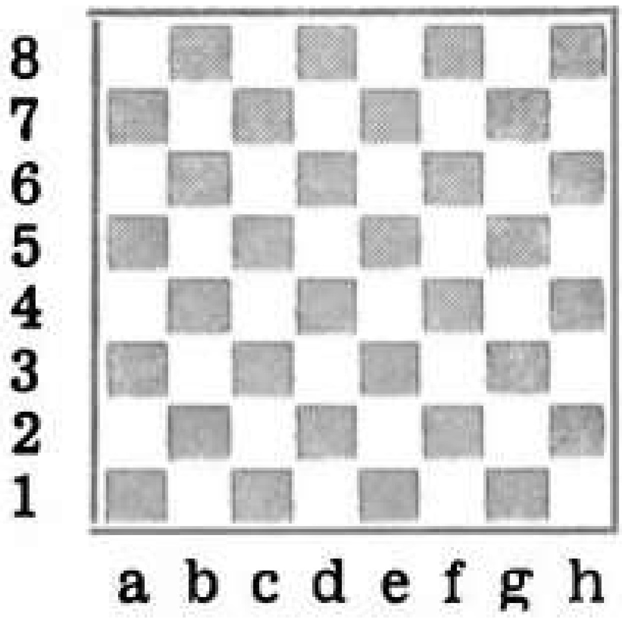
ŞEKİL 46

*Cebirsel Notasyon**

Betimleyici notasyona göre «biraz daha elverişli ve çoğu kez daha yalın» bir yöntemdir.

Bu yöntem «bir Rus ya da Yunanlı için olduğu denli bir Amerikalı ya da İngiliz için de anlaşılabilirdir».

Bu yöntemde tahtanın adlandırılması taşlara bağımlı değildir ve böylece her bir karenin tek bir tanımı vardır. «Her kare bir harf - sayı bileşimiyle belirlenir». Karelerin tanımlanmasında taşlara bağlı bulunan tek nokta tahtaya Beyazların bakış açısından bakılmasıdır. Bu, notasyonda karşılaşılan güçlüklerin birçoğunu yok eder.



Şekil 47

Tahta şöyle adlandırılır.

Yataylar, oyunun başlangıcında Beyaz araçların bulunduğu yataydan Siyah araçların bulunduğu yataya doğru 1'den 8'e kadar sıralanırlar. Düşeyler, oyunun başında Beyazın solundaki Kalenin bulunduğu düşeyden öteki Beyaz Kalenin bulunduğu düşeye doğru (soldan sağa) a'dan h'a kadar sıralanırlar.

Böylece örneğin, Şekil 35'deki A karesi c4, B karesi e3 ve C karesi h8 adını alır. Çünkü A karesi, şekilden görüleceği gibi, c düşeyi ile 4. yatayın, B karesi e düşeyiyle 3. yatayın, C karesi h düşeyiyle 8. yatayın bileşimidir. Bunlar gibi tüm kareler iki ögeli (biri harf, biri sayı) birer adla adlanmış olurlar. Elemanlar da birbirlerinden bağımsız olarak adlandırılmışlardır. (Her ne denli, gerektiğinde a düşeyi Kalesi, c düşeyi Fili gibi ayrıntılar verirken bir oranda bağımlılık söz konusu olsa da) Kısaltmalar her iki Kale, Fil ve At için yalnızca K, F ve A'dır. Piyon için hiçbir kısaltma kullanılmaz (Genelde gereksiz olan kesinlikle kullanılmaz). Seyrek kimi durumlarda, yalnızca gerektiğinde ve belirsizliği önlemek için, bulundukları yerle birlikte anılırlar. Tıpkı aynı adlı iki arkadaşınızdan hangisinin sözünü ettiğinizi açıklamakta yaptığınız gibi.

Şimdi durup 6. sınama sorusunun (a) şıkkını bir kez de cebirsel notasyonla yanıtlayın.

Cebirsel notasyonda (b) şıkkının bir anlamı olmadığına dikkat edin.

c) Oyun tahtanızı Beyaz Şah g1, Vezir c3, Kaleler e1 ve e2 ve Piyonlar f2, g3 ve h2'de; Siyah Şah a8, Kaleler c8, d8. Filler b6 ve c6; At d4 ve Piyonlar a7, b7 ve c7'de olacak biçimde hazırlayın ve yanıtlar bölümünde şekil 446 ile karşılaştırın.

Kısaltmalar ve Belirsizlikler

Aşağıdaki işaretler genel olarak ve oldukça sık (kimileriyle çok sık) karşılaşacağınız kısaltmalardır.

0-0	Küçük rok	!!	Yetkin bir hamle
0-0-0	Büyük rok	!	İyi hamle
×	Taş alma	!?	Dikkate değer hamle
+	Çek	?!	Kuşkulu hamle
≠	mat ya da Şahmat	?	Zayıf hamle
⌣	Herhangi bir hamle	??	Büyük yanılgı

Belirsizlik olasılıkları şunlardır:

1. Hamleyi yapan, aynı kareye gidebilen aynı tür ve renkte iki elemandan biriyse (Örneğin iki Beyaz Fil mi? Hayır. Bildiğiniz gibi iki Beyaz Fil olağan konumlarda hiçbir zaman aynı kareye gidemez. Sözünü ettiğimiz aynı renk iki Kale ya da iki At olabilir.) Şu üç olasılık vardır:

a) İki araç aynı düşeydedirler,

b) Aynı yataydadırlar,

c) Ayrı yatay ve düşeydedirler.

(a) Durumunda hamle yazılırken onu yapan aracın yatayı belirtilir. Örneğin, c2 ve c8'de iki Siyah Kale varsa ve c8'deki c4'e hamle yapmışsa Kc4 yerine K8c4 yazmak belirsizliği önler.

(b) Durumunda hamle yapan aracın düşeyi Siyah Attan birincisi e5'e gitmişse hamle Ace5, ikincisi gitmişse Age5 biçiminde yazılır.

(c) Durumunda da hamle yapan aracın düşeyi belirtilir. Örneğin, Şekil 40'da f4'de gidebilen d5 ve g6'daki iki Attan birincisi hamle yapmışsa Agf4 yazılır.

Ne var ki her üç durumda da hamle yapan araç o hamleyi yapmakla bir çeke neden oluyorsa ve ötekinin aynı kareye gelmesiyle çek durumu oluşmuyorsa düşey ya da yatay belirtmek gerekmez çünkü hamlenin sonuna konulacak + simgesi (yalnızca gerekli olanın kullanılması ilkesi) belirsizliği ve bundan doğacak karışıklığı yok etmeye yeter.

2. Bir Piyon bir taş alma hamlesi yapmışsa, iki Piyon aynı kareye yalnızca taş alma yoluyla gidebileceğinden, belirsizliği önlemek için hamlenin başlangıç karesini belirtmek gerekir. Örneğin, d3'deki bir Piyon taş alarak e4'e gelmişse bu d×e4 biçiminde gösterilir.

3. Bir Piyon 8. ya da 1. yataya erişerek (ilerde açıklandığı gibi) yükselme yapmışsa hamlenin sonuna yükseldiği aracın simgesi konur. Örneğin, bir Beyaz Piyon e8'e gelerek At olmuşsa (Niçin Vezir ya da Kale olmadığı ancak konuma bakarak söylenebilir) hamle e8A biçiminde yazılır.

4. Geçerken alan Piyon hamlesinin arkasına da e.p. simgesinin koyulması, özellikle öğrenme aşamasındakiler için, uygun olur.

Hamleyi yazmadan önce yukarıdaki belirsizliklerden birine neden olup olmayacağına dikkat etmek cebirsel notasyonu doğru kullanmak için gereklidir. Yeterli de olması için şimdi kendinizi sınayın.

a) Oyun tahtanızı başlangıç konumuna getirin. Aşağıdaki hamleleri yapın.

1	**e4**	**e5**
2	**Af3**	**Ac6**
3	**Fb5**	**a6**
4	**Fa4**	**...**

Şimdi yanıtlar bölümünde Şekil 447'ye bakın. Oyun tahtanızdaki konum şekildekinin tıpkısıysa hamleleri sürdürün.

4	**...**	**Af6**
5	**0 - 0**	**Fe7**
6	**Ke1**	**b5**

b) Eriştiğiniz konumun doğru olup olmadığını görmek için yanıtlar bölümünde Şekil 448'e bakın. Ayrım varsa ilk hamleden yeniden başlayın.

---

* Özgün metinde betimleyici notasyon kullanıldığından cebirsel notasyonla ilgili bilgi yeterince geniş değildi. Bu kesim, elden geldiğince özgün metnin anlatımına uyulmaya çalışılarak tarafımızdan eklendi. Kitabın yazarı yalnızca tırnak içindeki tümcelerden sorumludur (Ç)

c) Şekil 44'de c3'deki Fil e5'deki Piyonu alıyor. Siyah, bu Fili d7'deki Atıyla alarak yanıtlıyor. Bu hamleleri cebirsel notasyonla yazın.

d) Şekil 45'de Siyah F×c4 hamlesini yapıyor. Hamleden sonra oyun tahtası nasıl görünür?

Bölüm Dört

SATRANCIN ÖĞELERİ

Giriş

Satranç, müzik gibi, uçsuz bucaksız bir zevk ve mutluluk kaynağı olabilir. Bir Beethoven sonatını değerlendirmek için önde gelen bir virtüyoz ya da müzikoloji doktoru olmak gerektiğini söylemek; kuşkusuz gülünç olur. Tıpkı onun gibi satrançtan zevk almak ya da oynamak için büyük usta olmak gerektiğini söylemek de gülünçtür.

Oysa hiç kuşku yok ki müzikten olduğu gibi satrançtan da anladığınız oranda zevk alırsınız (ve de kuşkusuz iyi oynadığınız oranda). Tonları ayıramayan bir dinleyici ancak gürültü işitir, onun için bir büyük senfoni hava akını sireninden ayrımsızdır. Bir klarnet ile bir bas keman arasındaki ayrımı söyleyebilen kimse, daha iyi bir konumdadır, ne var ki çok daha iyi değil; o orkestral seslerin karşıtlığından biraz zevk alabilir ama biçimin incelikleri onun için de bilinmiyendir. Armoni ve yapım kurallarının kimilerini anlayan bir amatör temaların gelişmesini izlemekten zevk alabilir; ve armo-

niye ek olarak kontrpuanları da incelemenin sıkıntısına katlanmış bir müzik tutkunu bilgisiz bir kimsenin yalnızca anlamsız notalar duyduğu yerde güzelliğin sonsuz kaynaklarını bulur.

Satranç için de böyle. Oyun üzerine hiçbir şey bilmeyen kimse ancak damalı bir tahta üzerindeki ağaç (ya da plastik ya da fildişi) dan yapılmış araçları iteleyen iki kişi görür. «Hamleleri bilen -oniki milyon kadar Amerikalının olduğu gibi- bir kimse araçların nasıl hamle yaptığını anlar ama niçinini anlamaz. Yarım düzine ana kural öğrenmiş bir satranç oyuncusu (böyle oyuncular, uzmanlar arasında «hızara ağaç iten» olarak bilinir) açık tehditleri ve büyük yanılgıları görebilir.

Ve, ana ilkeleri, strateji ve taktikleri inceleme çabasını göstermiş bir amatör, bir oyunun akışını izleyebilir, bir planın yavaş ve de güvenli gelişmesini görebilir ve bu planın uygulanışını anlayabilir. Güçlerin oyun tahtası üzerinde ince yer değiştirmelerinden de sınırsız mutluluk duyar.

Bir Satranç Partisinin Dönemleri

Bir satranç partisi, klasik bir sonat gibi, bölümlere ayrılmıştır. Bununla beraber çoğu sonatlardan ayrı olarak satrancın bölümleri açıkça belirlenmiş değildir, onlar yavaş yavaş birleşir ve birinden ötekine geçiş sezilmez.

İlk bölüm açılıştır. Bu aşamada Piyonlar ve araçlar (doğrusunu söylemek gerekirse bir satranç oyuncusu sekizi Piyon ve sekizi araç onaltı kişiyle uğraşır.) başlangıçta bulundukları karelerden güçlerini gösterebilecekleri konuma hamle yaparlar. Piyonlar araçlara çalışma alanı açmak için hamle yapar. Savunma çizgileri oluşturulur. Gelecek küçük çarpışmalar için ortam hazırlanır ve genellikle Şah; rok yaparak güvenceye kavuşturulur.

İkinci bölüm oyun ortasıdır. Bu aşamada her iki yan, konum için manevra yapar. Burada da Beyaz-ilk hamleyi yapmakla bir girişim önceliği sağlamıştır- hafif üstünlüğünü sürdürmeye, olasıysa arttırmaya çalışır. Öte yandan Siyah girişim önceliğini Beyazın elinden almayı dener (bu kimi kez, eğer Beyaz kötü oynamışsa, açılışta da yapılabilir). Çoğunlukla ataklar başlamıştır. Eğer dikkatle planlanmış ve oluşturulmuşsa, eleman kazanmaya yol açma, konum üstünlüğü ya da kimi durumlarda yengi sağlanabilir. Yanlış ya da yanılgılı hazırlanıp uygulanmış bir ataksa, ancak yıkım yaratan karşı ataklara, belki de oyunu yitirmeye neden olur.

Araçların çoğu taş alma ya da kırışmayla oyun tahtasından çıkarıldığı ve geriye ancak birkaçı kaldığı zaman oyun son aşamasına gelmiş olur, Oyun sonuna. Birçok oyuncular oyunsonunu uygun biçimde (hatta uygunsuz biçim-

de bile) yönetmeyi hiç bilmezler, çünkü onlar birkaç araç ya da Piyonun dikkatli, mantıklı hamlelerinde hiçbir macera bulunmadığını düşünürler. Kimi oyuncular oyunsonu tekniğini öğrenme gereğini hiç duymazlar çünkü onlar her zaman oyun ortasında olmak ya da ölmeği yeğ tutarlar.

Öyle de olsa oyunsonu bir satranç partisinin en büyüleyici bölümü olabilir ve çoğu kez öyledir de. Amansızca mantıksaldır. Son kerte yüksek tekniği ve (her ne denli oyun tahtası üzerindeki birkaç araçla ileriyi görmek kolay sanılırsa da) savunmayı bozacak hiçbir yanılgıya düşmemeyi gerektirir. İyi bir oyunsonu yönetimi yalnız yenen için değil yenilen için de bir zevktir. Bu aşama satrancın akıllar savaşı olduğunu en iyi gösteren bölümüdür.

Strateji ve Taktikler

Savaşta görev almış herhangi bir kişi bilir kı kimi kez anlamsız görünen komutlar verilir. O ve bölüğü ya da takımına bu tepeyi ya da şu ileri karakolu almaları, katı bir durumla karşılaştıklarında geri çekilmeleri söylenir. Bir bombalama ekibine önemsiz görünen bir hedef verilir.

Komutlar sahra kumandanlarından gelir, onlara da aşama aşama üstleri emreder. Ve giderek anlamsız görünüşlü duruma dönüşen komutlar savaş alanından uzakta, maun kaplı bü-

rolarda oturan adamların, çeşitli kanallarla iletilen kararlarıdır. Tepedeki bu kişiler bütün planları, «Büyük görüntü»yü kurarlar. Bunlar stratejiyi belirleyenlerdir.

Planları uygulamaya koyan, akınları yapan, püskürten, uç çarpışmaları yüklenen, ilerleyen ve geri çekilenlerse taktikleri oluşturanlardır.

O halde strateji plandır, düşüncedir. Taktikler planları uygulama araçlarıdır.

Satrançta özenli oyuncu rakibinin bir yanlış yapmasına değin çekingen oynar, zamanını ayarlar. Yanlışın büyük bir yanlış olması gerekmez; iyi bir satranç oyuncusu en ince, hemen hemen sezilemez yanılgıları ayrımsayabilir. Yanılgı, onu gören kişiye bir fikir, bir plan vermeye yeterlidir. Sorun, bu planı uygulayacak yollar bulunduğuna güven duymaktır.

Richard Teichmann, dünyanın en büyük satranç ustalarından biri, «satranç yüzde 99 taktiktir» demişti.

Piyonlar ve Araçların Gelişmesi

Bir satranç partisinin başlangıcında bütün Piyonlarla araçlar çıkış karelerinde bulunurken, yanlardan hiçbiri stratejik ya da taktik açıdan önde değildir. Kaleler bütün güçlerine karşın kendi elemanlarının arkasında umarsızca kilitlenmiş durumdadırlar. Filler ancak bulundukları karelere egemendirler. Vezir hiçbir

yere gidemez, hiçbir şeyi alamaz, hiçbir tehditte bulunamaz. Hepsinin hükümdarı olan Şah çevreyi gözden geçirir ama bir Piyonun başının arkasından başka bir şeyi göremez.

Piyonlar ve araçların savunma ve saldırı için etken olacakları konumlara hamle yapma işlemi gelişme olarak adlandırılır. Gelişmenin uygun yapılması oyuncuya güçlü bir konum, zorlayıcı ve kesin bir eylemde bulunma şansı, plan ve atak yapma fırsatı verir. Uygun gelişme aynı zamanda bir güvenlik aracıdır. Uygun olmayan gelişme çabucak bozguna dönüşebilir. Oyun tahtanızı hazırlayın ve görün ki yalnız Piyonlar ve engelleri aşabilen Atlar hamle yapabilir; tüm öteki araçlar kuşatma altındadır.

g1'deki At f3 ya da h3'e gidebilir, b1'deki At a3 ya da c3'e gidebilir. Piyonların her biri bir ya da iki kare hamle yapabilirler; e2'deki Piyon e3 ya da e4'e, d2'deki Piyon d3 ya da d4'de, g2'deki Piyon g3 ya da g4'e ve benzeri, gidebilirler. Bu size yirmi olası açılış hamlesinden birini seçme olanağı veriyor.

Hangisini yapacağınıza nasıl karar verirsiniz?

Bu kararı vermezden önce amacınızın ne olduğunu bilmelisiniz, (son amacınız değil, o rakibinizi mat etmektir, ilk amacınızın ne olduğunu). İlk birkaç hamlenizde neyi başarmak istiyorsunuz?

Her şeyden önce, onlara işlerlik kazandırmak üzere, kilitlenmiş araçlarınızı özgür kılmak istersiniz. Aynı zamanda rakibinizin araçlarını, eğer olasıysa özgürlükten yoksun kılmak istersiniz.

Eğer Beyazlarda oynuyorsanız girişim önceliğini (inisiyatif) elde tutmayı sürdürmek istersiniz? Siyahlarda oynuyorsanız girişim önceliğini ele geçirmek istersiniz.

Oyun tahtasının olabildiğince büyük bölümünü denetlemeyi ve rakibinizi önemli denetim yarışından alıkoymayı istersiniz.

Bütün bu isteklerin anahtarı merkezdedir.

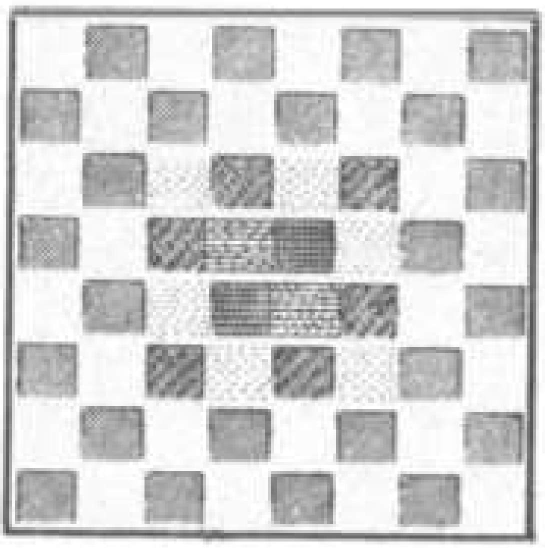
Güç Merkezi

Merkez d4, d5, e4, e5 ve ikinci derecede c3, c4, c5, c6, d3, d6, e3, e6, ve f3, f4, f5, f6 kareleri demektir. Merkezi denetleyen oyunu denetler. Aşağıdaki şekilde merkez kareleri koyu merkezin «dış halka» kareleri daha az koyu taranmıştır.

Satrancın belirtilerinden (aksiyon) biri, kanatlardan yapılan bir atağın -Vezir ya da Şah yakasından yapılan bir atak- en iyi biçimde, merkezden yapılan bir karşı girişimle karşılanacağıdır. Yalnızca, kazanmak istemeyen ya da nasıl kazanacağını bilemeyen bir oyuncunun merkezin denetimini sağlamadan atağa kalkacağı da yine bir belit gibidir.

Merkez ya araçlar ve Piyonlarla kaplanarak doğrudan doğruya, ya da uzaktan «göze-

tim altında» tutularak dolaylı biçimde denetlenebilir.



ŞEKİL 48

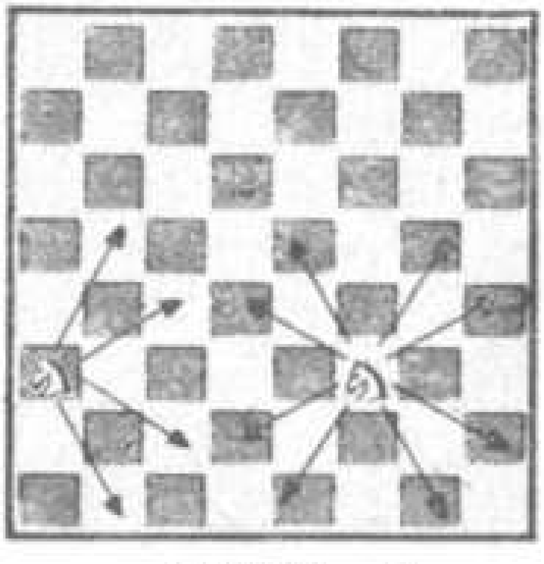
Aşağıdaki şekilde (49 A) Beyaz merkezi kaplayarak denetliyor, onun e5'e iyice yerleşmiş bir Atı, c4, d5, e4 ve f4'de Piyonları var. Şekil 49 B'de Siyah, merkezin daha güçlü sahibi görünümünde ancak bu sahiplik aldatıcıdır. Gerçekte Beyaz, merkezi tarayan iki Fili, önemli karelere çapraz güç kullanan Veziri ve iki Atı ile merkezi iyice denetim altında tutuyor. Bu, dolaylı denetimdir.

ŞEKİL 49A

ŞEKİL 49B

Dolaylı denetimin ilkeleri her ne denli yüzyıldan daha önceleri bile biliniyorduysa da yöntem ancak son elli yılda çözümlendi ve inceden inceye düzenlendi. Dolaylı denetimi önerenler «Hiper modern»ler olarak tanınırlar, çünkü onların kuramları gelişmenin tüm eski klasik fikirlerini yadsırlar. Hipermodernlere ve onların yöntemlerine ileride yeniden döneceğiz. O sırada gelişmenin başlıca ilkeleri üzerine yoğunlaşacağız ve ilk olarak hangi hamleyi yapmalı sorusunu yeniden soracağız.

Bu soruyu yanıtlamayı denemeden önce, bir araç merkeze doğru hamle yaptığında ne olduğuna daha yakından bakalım.

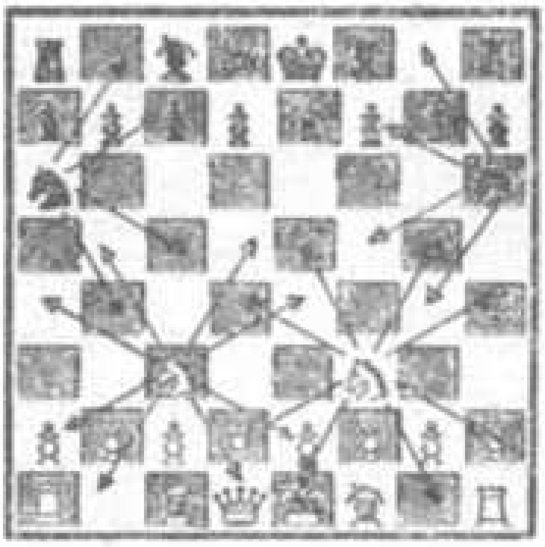


ŞEKİL 50

Yukarıdaki şekilde a3 (b1'deki Atın başlangıç konumundan hamle yapabileceği iki kareden biri) deki At toplam olarak dört kareyi denetler (b1, c2, c4 ve b5). f3 (g1'deki Atın ilk hamlede gidebileceği iki kareden biri) deki At sekiz kareyi denetler (g1, h2, h4, g5, e5, d4, d2, e1).

O halde oyun tahtasının kenarındaki At denetleyebileceği karelerin yarısını yitirmektedir. Merkeze daha yakın olan At karelerinin tümünü denetler.

Yukarıda görülen konum kuşkusuz, gerçek bir oyunda yaşama geçmiş değildir; o yalnızca düzenlenmiş bir konumdur. Şimdi şu konuma bakalım.



ŞEKİL 51

Bu konum gerçek bir oyundan alınmış olabilir. Dikkat edin. Siyahın Atları tahtanın kenarına dikilmiş ve toplu olarak 8 kareye egemen. Beyazın Atları daha merkezleşmiş durumda ve toplu olarak 16 kareye egemen. Bu onaltı kareden kimilerinin kaplanmış olması onların degerini eksiltmez. Tersine Atlar bu kaplanmış karelerdeki Piyonları ya da araçları da koruyor demektir.

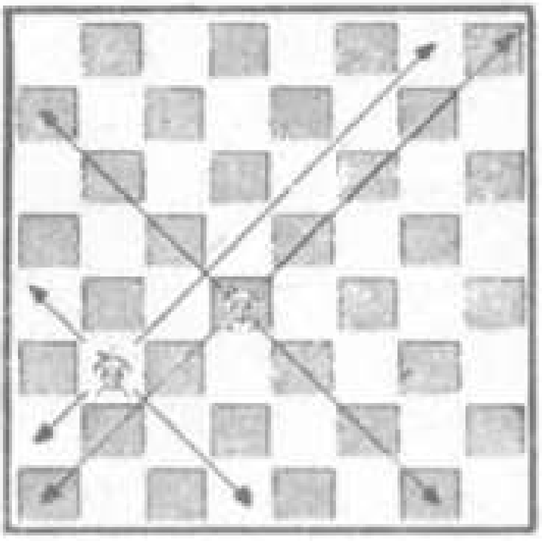
Özellikle dikkat edin, Beyazın Atları çapraz merkez kareleri denetliyor; f3'deki At önemli e5 ve d4 karelerine ve c3'deki At öteki yaşamsal kareler olan e4 ve d5 karelerine ege-

men. Öte yandan Siyahın Atları yalnızca iki yarı merkez kareyi c5 ve f5'i denetleyebiliyor.

Siyah Atlarını oyun tahtasının kenarına yerleştirmekle merkezdeki haklarından vazgeçmiştir. Beyaz oyun tahtasının ortasının denetimini tekeline almıştır.

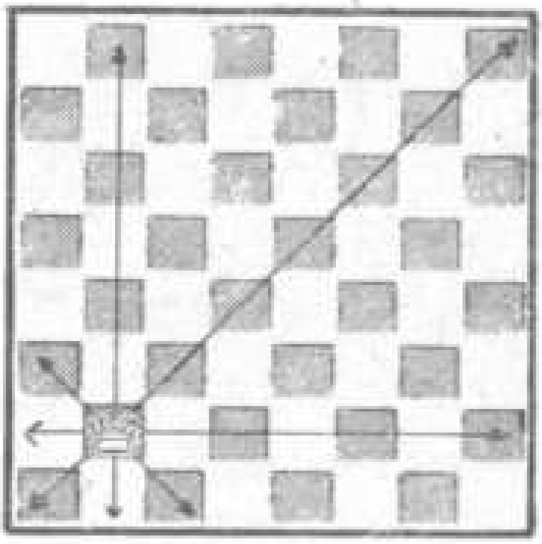
Şurası açıktır ki At merkeze ne denli yakınsa a) o denli çok kareyi denetler ve b) yaşamsal kareler üzerindeki denetimi o denli güçlüdür.

Şimdi bir Fil merkeze yaklaştığında neler olduğunu görelim: Aşağıdaki şekilde b3'deki Fil dokuz kareyi tutar. d4 merkez karesindeki Fil on üç kareyi. Merkezde yerleşmiş olanla kenarda yerleşmiş olan arasındaki ayrım Atlarda olduğunca belirgin değildir ve nedeni açıktır: Filler uzun menzillidir oysa Atlar kısa menzilli araçlardır. Gerçekten Filler sık sık b3 ve g3'e yerleştirilirler ve de merkeze uzak oldukları halde bu yerleşme Filler için güçlü bir yerleşmedir, merkez karelerini kanatlardan gözetlerler.

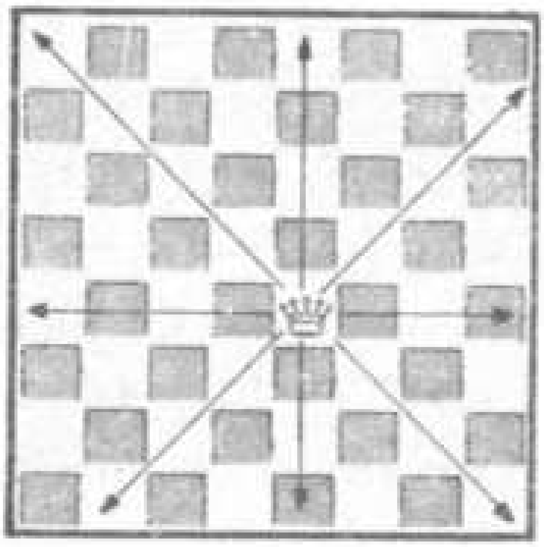


ŞEKİL 52

Vezir de merkezdeyken kenarlara oranla daha güçlüdür. Aşağıda Şekil 53 A ve B'de Vezirin hareket alanları arasındaki ayrıma bakın:



ŞEKİL 53A



ŞEKİL 53B

Şekil A'daki Vezir kenara yakın b2'de yerleşmiştir ve 23 kareyi denetliyor; şekil B'deki Vezir merkezde e4'de yerleşmiş 27 kareyi denetliyor. Vezir de uzun menzilli bir araç olduğu için merkezde ya da merkez dışında yerleşmesi arasındaki ayrım kısa menzilli Atlarda olduğu denli dramatik değildir. Ancak yine de önemli bir ayrımdır.

Hareketliliğin Gücü

Merkezleşme konusunun yine de değinilmemiş kalan bir yönü var. Bu, hareketliliktir.

Açıktır ki, söz gelişi, on karede hareket eden bir araç üç ya da dört kareye kısılmış bir araçtan daha hareketli -ve bu nedenle de daha değerli- dir. Özgür araç, saldırı ya da savunma

amaçları için yer değiştirebilir; tehdit edebilir ve tehdit savabilir, gerektiğinde geri çekilme için yeri vardır. Sıkışmış bir araçsa yararlı olmaktan çok bir yüktür. Yol açıcı hamlesi kalmamış olabileceği için kendi elemanlarıyla iş birliği yapacağı yerde onların yolunu tıkar.

Bir araç ne denli merkezleşmişse o denli çok sayıda kareyi denetler; ne denli çok sayıda kareyi denetlerse gidebileceği o denli çok yer var demektir; gidebileceği ne denli çok yer varsa hareketliliği o denli çok demektir; hareketliliği ne denli çoksa değeri de o denli çoktur.

Eğer herhangi bir satranç ustaları turnuvasını izlerseniz (deyim yerindeyse) cephe gerisinde bir sürü geri çekilme ve yığılma dikkatinizi çekecektir. Araçlar rakiple doğrudan savaşıma girişmeden yörede yer değiştireceklerdir. Bu anlamsız görünüşlü konum ayarlama manevraları konumsal oyun denen şeyin özyapısıdır, hamlelerin dramatik olmaktan çok durgun olduğu satranç; bunda konum değişikliklerini anlamak güçtür; ve azgın hamleler, eğer yapılırsa, ancak bütün bu manevralar bir süre devam ettikten sonra yapılır.

Şunu da gözden kaçırmayın, iki oyuncudan biri azar azar alanını genişlettikçe ötekininki daralır. Sonuçta oyunculardan birinin oyun tahtasını denetimi ezici olur; ötekinin araçlarının soluk alacak yeri kalmaz. Sonra, ve

ancak sonra, ezici ataklar biçiminde zorlama başlar.

Bu, merkezleşme ve hareketliliğe nasıl uygulanır? Ve de açılış hamlelerine? Bu ilişki şöyle formülleştirilebilir:

Bir oyuncunun desteklenmiş araçları ne denli iyi merkezlenirse onların hareketliliği o denli çoktur, rakibinin araçları iyi karelerden o denli yoksun ve hareketliliği de o denli azalmıştır. Aşağıdaki şekle bakın:

ŞEKİL 54

Beyaz merkezi etkin biçimde kaplamış ve denetliyor. Onun e4 ve d5'de Piyonları var, c4' de bir Fil ve f3 ile d2'de Atları yerleşmiş. Siyah umutsuz, b8'deki Atını en iyi karesine, c6, oynayamaz çünkü d5'deki Beyaz Piyon bu kareyi tutuyor. Siyahın c8'deki Fili kendi Piyonları tarafından kuşatılmış ve umarsız. Siyahın öteki Atı çok kötü yerleşmiş şimdi hiçbir yere gidemez. Siyah Vezirin oynayabileceği yalnızca iki karesi var.

Kısacası Siyah sıkışmış; araçlarının biri ötekinin ayak parmakları üzerinde yürüyor ve denetlediği bir alan yok gibi.

Öte yandan Beyaz araçlar manevra alanına sahip; onlar saldırgan biçimde yerleşmiş ve etkili olmaya hazır. Beyazın doğrudan doğruya yengiye giden bir sille atması, böyle bir konumda, yalnızca zaman sorunudur (ve o zaman uzak değil). Siyah onu durdurmak için hiçbir şey yapamaz.

Siyah kesinlikle acınacak bir açılış yapmıştır. Gerektiği gibi gelişmeyi becerememiştir. Beyaz, yine kesinlikle, iyi oynamış, uygun biçimde gelişmiş, merkezi ele geçirmiş ve Siyah araçları sonuçta sıkışık bir konuma düşecekleri kötü yerleşmeye zorlamıştır.

Çabucak Nasıl Yitirilir

Şimdi de, gerektiği gibi gelişmeyi başaramayarak oyun tahtasının denetimini -ve de partiyi_ karşı yana kaptırmanın nasıl olduğunu görmek için düşsel bir partinin açılış hamlelerini izleyelim (Bu oyun herhangi bir yerde, herhangi bir zamanda gerçekten, oynanmış olabilir, ancak Siyahın burada yaptığı denli kötü herhangi bir oynayış düşlemek hayli zordur).

1 e4 h6

ŞEKİL 55
1 ... h6'dan sonraki konum

Beyaz merkeze bir Piyon yerleştirmiş; bunu denetim için Siyah hiçbir çaba göstermemiş ve (göreceğimiz gibi) tehlikeli aşamada zayıflatıcı ve yararsız bir hamle yapmıştır.

2 d4 Aa6

ŞEKİL 56
2 ... Aa6'dan sonraki konum

Beyaz şimdi merkez kareleri d4 ve e4'ü kapladı ve onun iki merkez Piyonu, önlerindeki dört kareyi denetliyor. Siyah zaman yitirmeyi

sürdürüyor, Beyazın merkezde artan güçleriyle çarpışmakta hiçbir değeri olmayan bir yere bir At yerleştiriyor.

3 **Fc4** **f6**

ŞEKİL 57
3 ... f6'dan sonraki konum

Siyahın yaptığı bir başka tehlikeli ve yararsız hamle. Beyaz şimdi hem Fillerine hem de Vezirine yol açmış ve şimdiden bir Filini saldırgan konumda yerleştirmiş. Siyahsa araçlarını sıkıştırmış, zaman yitirmiş ve merkez için savaşımda başarısız kalmıştır. Beyaz için Siyahın akılsızlığının meyvalarını toplama zamanı gelmiştir (bu denli çabuk mu? Evet o denli çabuk, çünkü Siyah o denli kötü oynadı ki-).

4 **Vh5+**

ŞEKİL 58
4.Vh5+'den sonraki konum

Sonun, çok ansız ama haklı başlangıcı. Siyahın Şahını çekten kaçıracak yeri yok; Beyaz Vezir alınamaz. Siyahın önleyici bir tek hamlesi var; g7'deki Piyonla kapatabilir.

4 ... g6

ŞEKİL 59
4 ... g6'dan sonraki konum

Ve şimdi son.

5 V×g6#

ŞEKİL 60
5.V × g6#'dan sonraki konum

Bu acıklı öyküden alınacak ders: gerektiği gibi gelişen, güçlü bir oyuna erişir. Ya da bunun tersi: kötü gelişen oyununu zayıflatır.

Zekâ Katılığı Alt Eder

Sürdürmezden önce sizi uyarmalıyız ki «gelişme kurallarını» aşağıdaki biçimde içeren kitaplar arasında dolaşmış olabilirsiniz. Örneğin size her zaman Fillerden önce Atlarınızı geliştirmeniz gerektiği söylenmiş, (yani Atlarınızı başlangıç karelerinden Fillerden önce hareket ettirmelisiniz) ya da Vezirinizi hiçbir zaman oyunun ilk dönemlerinde hareket ettirmeyin ya da oynadığınız bir aracı ötekilerini geliştirinceye değin yeniden oynamayın denmiş olabilir.

Böylesi kurallar Emanuel Lasker'den aşağı olmayan satranç oyuncularınca konmuştur. Lasker, *Common Sense in Chess* (1) adlı yapı-

tında satranç oyuncusu adayına, öteki şeyler yanında diyor ki:

1. Oyunun açılışında e ve d düşeyi Piyonları dışında herhangi bir Piyon oynama.
2. Açılışta bir aracı iki kez oynama ama onu ilk oynayışta doğru kareye oturt. (Deneyimlerimle buldum ki Atlar için en güçlü yer onların en yetkin egemenliği elde ettikleri c3, c6, f3, f6 kareleri ve f1'deki Fil için özgün köşegeninin herhangi bir yeri, eğer kırışmaya açık değilse c4'dür.
3. Atlarınızı, Filleri özellikle de c düşeyi Filini geliştirmeden önce ortaya çıkarın*.

Aslında bu kurallarda yanlış bir şey yoktur, eğer onları uygun davranarak uygularsanız. Ve davranışınız esnek olabiliyorsa.

Satranç kuralları araba kullanma kurallarına benzer. Çoğu kez kurallar geçerlidir ve işinize yarar. Ancak, onlara bağlı kalıp kalmamanız kimi kez başkasının yaptığına bağlıdır. Her zaman yolun sağını izlemeniz gerektiği tümüyle doğrudur. Ancak başka bir sürücü karşıt doğrultudan kuralları çiğneyerek doğruca üzerinize gelirken orada durabilir misiniz? Böyle bir durumda kurallara uymak en azından akılsızlık olur. Ve kural her ne denli yeşil ışık yandığında geçebilirsiniz diyorsa da on tonluk bir trayler ışığa karşın kavşağa giriyorsa geçer misiniz?

---

* Emanuel Lasker, *Common Sense in Chess* (New York, McKay(1946)

Satrançta da öyledir. Genel olarak Fillerden önce Atların gelişmesi iyidir. Ancak, her zman o denli gerekli değildir. Rakibinizin ne düşündüğü ve -daha önemlisi ne yaptığına bağlı olarak Fillerinizi önce geliştirmek pekâla daha iyi olabilir.

e ya da d düşeyi piyonunu oynamanın yetkin bir düşünce olduğu da doğrudur. d düşeyi Piyonunu oynamak c düşeyi Filine bir köşegen açar ve Vezire çevresinde küçük bir alan sağlar; e düşeyi Piyonunu oynamak f düşeyi Filine ve Vezire bir köşegen açar. Genel olarak öteki Piyon hamleleri konumunuzu zayıflamaya sürükler.

Bununla birlikte ne e düşeyi ne de d düşeyi Piyonunun oynandığı, tümüyle geçerli birçok açılış vardır. Ve de öteki Piyonların oynandığı daha birçoğu. (Açılış oyunu ve açılış yöntemlerini ileride, 8. Bölümde, ayrıntılarıyla ele alacağız.) Ne yapacağınız yine ereğinize ve rakibinizin yanıtlarına dayanıyor.

Bir başka büyük satranç ustası, Aron Nimzovich, hipermodern oyunun tasarımcısı ve olağanüstü temsilcisi, ünlü (ya da adı çıkmış) yapıtı *My System'de* (2) gelişme üzerine şunları söylüyor:

> Gelişme deyince askerlerin sınır çizgisine (Nimzovich tahtayı yatay olarak ikiye bölen doğruyu sınır olarak tanımlıyor.) stratejik ilerleyişi anlaşılır.

> Süreç, bir savaşın çıkmasıyla ilerlemeye eşdeğerdir. Her iki ordu, olabildiğince çabuk düşman ülkeye girmek için sınıra erişmek ister.
>
> Gelişme ortaklaşa bir kavramdır. Bir, iki ya da üç aracımızın gelişmiş olması geliştiğimiz anlamına gelmez. Tersine, durum *bütün* araçların gelişmiş olmasını ister. Diyebilirim ki gelişme dönemi demokratik bir anlayıştan esinlenmiş olmalıdır. Örneğin, ötekiler evlerinde korkunç can sıkıntılarıyla topuklarını birbirine vurup dururken, bir subayınızı uzun bir yürüyüşe çıkarmak nasıl anti demokratikse. Yok, yok, bırakın her subayınız yalnızca bir hamle yapsın ve... kendi korunağını kazsın.*

Şimdi biz Lasker, Nimzovich ve Sağduyunun, öteki araçlar gelişmemişken bir aracı iki kez hareket ettirmememizi söylediğini biliyoruz. Bu geçerli bir kural olabilir. Bununla birlikte -çarpıcı bir örnek olmak üzere- yukarıda açıklanan kısa oyunda, Beyazın Veziri yalnız erken açılmakla kalmadı aynı zamanda toplu olarak üç kez arka arkaya hamle de yaptı. Ve de Fil Attan önce gelişti. Sonuç mu? Tüm bu kuralları çiğneyen oyuncu ustaca yendi.

Öyleyken, yine de unutulmamalı ki öteki oyuncu -Siyah- da kuralları çiğnedi ve o kerte çiğnedi ki Beyaz «yanlışlar» yapabildi ve onlardan kârlı çıktı.

---

* Aron Nimzovich, *My System,* İngilizcesi Philip Hereford (London, Bell and sons, 1957).

Gerçekte tek değişmez kural vardır. «Değişmeyen hiçbir kural olmaz» kuralı.

Daha çok olağan koşullarda izlenebilen genel ilkeler, yol gösteren işaretler vardır. Eğer Beyaz ve Siyah iyi oynuyorsa, genel olarak her ikisi de bu ilkeleri izler. Eğer bir yan yanlış oynuyorsa ötekinin, rakibinin yanlışlarından yararlanmak için kuralları çiğnemesi doğaldır.

Genel Açılış İlkeleri

Tüm bunları akılda tutarak gelişmenin temel ilkelerini aşağıdaki gibi toplayabiliriz:

1. Yalnızca araçlarınızın yollarını açmakta yararlı Piyonlara hamle yaptırın. Öteki Piyon hamleleri (yukarıdaki oyunda olduğu gibi, h6 ve f6) durumunuzu zayıflatabilir ve saldırıya açık kalmanıza yol açar.
2. Genelde Atlarınızı Fillerinizden önce geliştirmek daha iyidir çünkü Atlar kısa menzilli araçlardır oysa Filler tahtayı tarayabilirler. Bununla birlikte Filler (ya da bir Fil) in önce gelişmesinin kabul edilebileceği ve daha iyi karşılanacağı zamanlar da vardır.
3. Oyunda Veziri, böyle yapmanız için iyi bir nedeniniz olmadıkça erkenden geliştirmemek daha iyidir. Vezire daha küçük araçlar ya da Piyonlarla atak yapılırsa yalnızca zaman yitirmiş olursunuz ve geri çekilmek zorunda kalırsınız.

4. Erken rok yapın (Şakacı biri, aynı oranda şakacı bir politika araştırıcısını anımsatarak, «Erken rok ve sık sık rok» diyor). Oysa rokdan önce bir tuzağa düşmeyeceğiniz kuşkusuz olmalı. Düzeniniz içinde daha iyi bir hamle bulunmadığına inanmış olmalısınız.
5. Manevranıza başlamadan önce her bir aracınızı açın ve iyice yerleştirin. Bu eski, «bir araçla-iki-hamle-yapmayın» kuralıdır yalnızca daha az katı biçime sokulmuş. Kuşkusuz. eğer konumunuzu yitirmeden bir eleman kazanabiliyorsanız ya da iyi bir atak bulmuşsanız aynı aracı iki ya da daha çok oynamanız hoş görülebilir. Rakibiniz özenle oynuyorsa oyunda bir fırsatın erken oluşması olası değildir.
6. Her şeyden önce merkezi denetlemeye çalışın ve rakibinizin bu denetime erişememesine dikkat edin.

Genel ilkeler için bu kadar yeter, şimdi...

DURUN

... ki onları öğrendiğinize inanalım.

Kendini sınama sorusu No, 8

a) Beyaz bir oyuna d4 ile başladı. Siyah için iyi hamleler hangileridir ve bunları iyi yapan nedir?

b) Bir parti aşağıdaki gibi başlıyor:

1	e4	e5
2	Af3	Ac6
3	Fb5	Ad4
4	Ac3	

Hangi yan yanlış yaptı ve bu yanlış neydi?

c) Aşağıdaki şekilde hangi yan daha güçlü konumdadır?

ŞEKİL 61

d) Aşağıdaki şekilde hamle sırası Beyazdadır. O, Siyahın kötü oyununu kendi çıkarına kullanmak üzere. Siyahın hangi temel savunma önlemini savsaklaması, Beyazın böylesine ölümcül bir atağı başarmasına yardımcı olmuştur?

ŞEKİL 62

e) Aşağıdaki şekilde hamle sırası Siyahtadır. Hangi hamle iyi olacak? Neden?

ŞEKİL 63

Rakibe Yardımcı Olmayın

Bu yoklamayı iyi sonuçlandırabildiyseniz şimdi Sayfa 77'deki soruya yanıt verebilecek durumdasınız. Olası ilk yirmi hamlenin hangilerinin yapılıp hangilerinin yapılamıyacağını biliyorsunuz. Ve bu kadarını bilerek, bir parti satranç için gerçek bir rakiple oyuna oturabilirsiniz. Bunu yapmadan önce son bir uyarı:

Size olduğu kadar, ya da daha çok, rakibinize yardımcı olan hamleleri yapmayın.

Bu tür yanlışları çoğunlukla yeni başlayanlar yapar çünkü titizlikle incelenmeyen bir hamle kötü değilmiş gibi görünebilir. Hatta iyiymiş gibi gelebilir. Görünüşe aldanmayın.

Örneğin aşağıdaki şekilde Siyah, f düşeyi Filini geliştirmek istiyor -çekl demenin çekiciliğine dayanamadığı için- Fb4+ hamlesinin iyi olduğu sonucuna varabilir.

ŞEKİL 64

Eğer Siyah Fb4+ oynarsa Beyaz, Siyahı geri çekilmeye ve zaman yitirmeye zorlayan c3 ile yanıtlayabilir. Ya da Fd2 ile yanıtlar. Beyaz Fd2 ile yanıtlarsa Siyah karar vermek zorunda kalacak: geri mi çekilmeli yoksa Beyaz Fili mi almalı? (Siyah Filin Ac6 ile korunması yararsızdır.)

Diyelim ki Beyaz Fd2 ile yanıtladı ve Siyah, Beyaz Fili aldı, sonra ne olacak? Beyaz, Veziriy-

le kolayca alacak ve oyun tahtası şöyle görünecek:

ŞEKİL 65

Beyazın Vezirini oyuna erken soktuğu doğru. Ancak Vezir tehlikede değil, tümüyle hareketli ve çalışmaya hazır (Beyaz, rastlantı sonucu Atlardan herhangi biriyle alma hakkına da sahipti). Siyah, Filiyle iki hamle yaptı ve bu gösteriden ne elde etti? Hiçbir şey. Fil tahtadan silindi yalnız zaman yitirmekle kalmadı Beyazın gelişmesine yardımcı da oldu.

İşte yalnızca rakibinizin gelişmesine yardım etmenize yarayan başka bir oyun örneği. İlk dört hamle için her iki yan «kitaba göre» Nimzo-Hint Savunmanın Klasik Çeşitlemesi olarak bilinen standart hamleleri yaparak oynamış.

1	d4	Af6
2	c4	e6
3	Ac3	Fb4
4	Vc2	d5

Buraya değin hepsi Hoyle'a* uygun. Oyun tahtası şöyle görünüyor:

ŞEKİL 66
4 ... d5'den sonraki konum

Şimdi Beyaz yanlış yapıyor. O aynı anda Şah ve File atak yaparak b4'deki Siyah Fili alabileceğini düşünüyor (belki de onun sorunu düşünmeden eyleme geçmesi). Vezirini ikinci kez oynuyor 5Va4+.

ŞEKİL 67
5VA4+'den sonraki konum

* Edmond Hoyle (1672-1769). Oyunlar üzerine büyük bir otorite kabul edilen İngiliz yazar. Satranç, Tavla ve Wist üzerine yazıları vardır (Ç.n.)

Siyahın yanıtı yalın ve akılcı. O, 5 ... Ac6 oynayarak aracını geliştirir, çeki durdurur ve Fili korur.

ŞEKİL 68
5 ... Ac6'dan sonraki konum

Beyazın küçük bir dikkatsizliği onu sıfıra ya da sıfırdan aza indirdi. Üçüncü kez oynayarak Vezirini geri çeker, c2'ye dek. Siyaha özgür bir hamle verilmiştir. O, onu daha çok gelişmede kullanıyor.

Şimdi 6 ... 0-0 oynuyor.

ŞEKİL 69
6 ... 0-0'dan sonraki konum

Siyah her iki Atını bir Filini geliştirmiş ve rok yapmıştır. Zaman yitiren Beyaz Vezirini ve bir Atını geliştirmiştir; rok yapmış değil ve (Vezir kanadında rok için) c1'deki Filini, (Şah kanadında rok için) g1'deki Atı ve f1'deki Fili başlangıç karelerinden oynatıncaya dek de yapamayacak.

Beyaz iyi oynamış, Siyah adına!

Bölümde adı geçen kitaplar üzerine çeviren notu:

1. *Common Sense in Chess* (Satrançta Sağduyu). Eski dünya şampiyonlarından Emanuel Lasker'in satranç oyunu üzerine düşünceleriyle satranç oyuncularına öğütleri. Şampiyonun ölümünden sonra yayınlandı (New York, McKay, 1946)
2. *My System* (Yöntemim). Aron Nimzovich'in satranç kuramlarını yorumlayan bir yapıtı. Satranç tarihinin en etkili kitaplarından biriydi (bugün de öyledir). Aşırı koruma ve Kuşatma gibi tümüyle yeni kavramları içerir ve Piyon zincirleri, yedinci sıradaki Kalenin gücü ve manevra sanatı gibi standart kavramlardan söz ederken çarpıcı özgünlükte bir gösteri niteliğindedir. My System, Philip Hereford tarafından İngilizce'ye çevrilip 1929'da yayınlanmıştı. Betimleyici notasyon kullanır.

Bölüm Beş

ELEMANTER TAKTİKLER

Satrancın Ana Silahları

Önceki bölümde taktiklerle stratejiyi tartışırken satrancı savaşa benzetmiştik (önceden yaptığımız ve şimdi yineleyeceğimiz gibi). Savaşta strateji en üst aşamanın, dört yıldızlı generaller ve yardımcılarının yetkisindedir. Onların kararları daha aşağı aşamada olanlarca işe döndürülür ve sonuçta taktik sorunları oluşur, bunlar da alan subayları ve en sonunda erlerin işidir.

Savaşta strateji yanlışsa onun en sert etkisi belki de, totem kazığına bağlı tabandaki adama -Piyade erine- olacaktır. Generaller ve yardımcılarının yalnızca benlikleri ve toplumsal konumları zarar görecek, onlar yeni ve belki de daha etkin strajik kararları vermek üzere hayatta kalacaklardır.

Taktikler yanlışsa ondan etkilenen yine erlerdir, generaller değil.

Oysa satrançta siz -oyuncu- tüm araçların herşeyisiniz. Baş kumandanı da, dört yıldızlı

generali de, birlik subayı da, astsubayı da, eri se sizsiniz. Eğer general olarak yanlış yaparsanız etkisini er olarak yine siz görürsünüz. Ve er olarak yanılırsanız general olarak etkilenirsiniz.

Stratejiden -büyük tasarı, geniş kapsamlı düşünce- ve taktiklerden -ileri karakol çatışmaları, manevralar ve göğüs göğüse (ya da araçtan araca) geçen savaşlar- siz, yalnızca siz sorumlusunuz. Oyunun her aşamasında doğru kararlar vermek sizin işinizdir. Stratejiyi oluşturacak taktik araçlara sahip değilseniz iyi bir strateji kurmayı umud edemezsiniz. Ve kötü stratejik planlamayı taktiklerle örtbas edebilmeyi de.

Strateji daha çok birleştirilmiş kararlardan oluştuğu ve bu, derin konumsal oyun bilgisine dayandığı için stratejinin ilkelerini tartışacak değiliz (Ne de olsa acemi er generallerle birlikte siyasal tartışmaya çağırılmaz; eğer içinde varsa çalışır, öğrenir, yıllar boyu uzmanlığını geliştirir ve sonuçta general kurmaylığına erişir, sonra ve de ancak sonra büyük tasarı üzerinde çalışma yapar.).

Oysa en toy, acemi er bile -ki şu aşamada sizin konumunuz henüz budur- silahlarını nasıl kullanacağını bilmelidir; tüfeğini söküp takmayı, onunla nişan almayı, öteki temel silahları kullanmayı öğrenmelidir; hafif makineliyi,

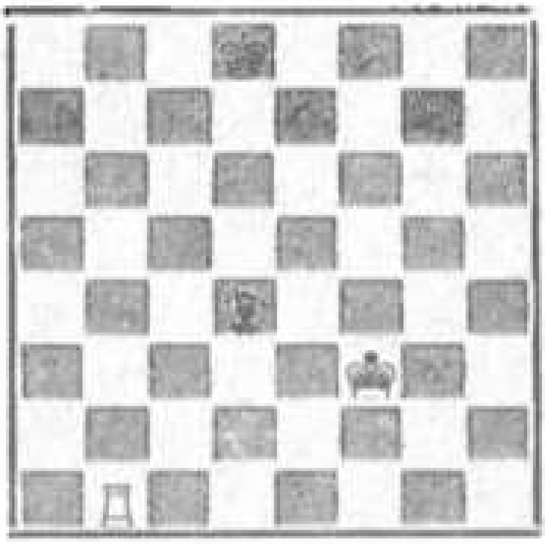
havanı, el bombasını, sızmayı, gizlenmeyi öğrenmeli; kısaca savaşta yaşamayı öğrenmelidir.

Kuşkusuz siz de.

Şimdi satrancın ana silahlarıyla tanışacaksınız. Onların görevi nedir, ne zaman kullanılabilir ve ne zaman kullanılamaz bunu öğreneceksiniz. Satranç cephaneliği ile yakından tanışacaksınız.

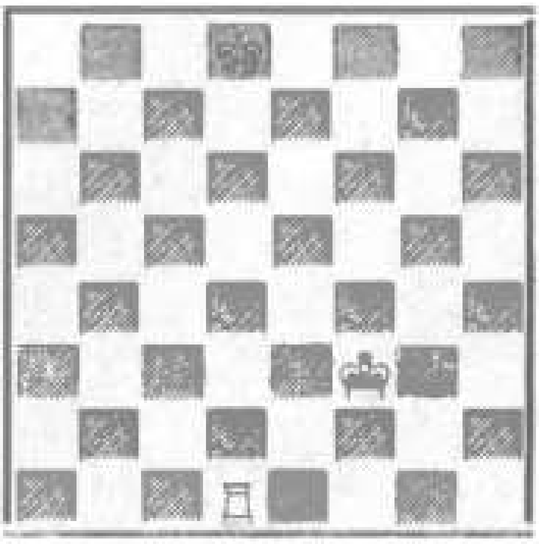
Açmaz

Bir satranç oyuncusunun cephaneliğindeki, kullandığı silahların belki de en geneli açmazdır, olağanüstü etkin ve çok yalın bir silah. Gerçekten bu o denli temel bir silahtır ki açılış yöntemlerinin birçoğunda rol oynar. İşte bir örnek:



ŞEKİL 70

Yukarıdaki şekilde hamle sırası Beyazdadır. O Siyah Şahla Siyah Filin, d düşeyi üzerinde aynı hizada olduklarını görür. Bundan sonra olacakların anahtarı budur. Beyaz 1.Kd1! oynar.



ŞEKİL 71
1. Kd1'den sonraki konum

Siyah Fil felç olmuştur. Hareket ederse Şahı çeke açık kalacağından kıpırdayamaz. Açmaza düşmüştür, umarsızdır. Siyah, Şahıyla (hamle yapabileceği tek araç) hangi hamleyi yaparsa yapsın Beyaz bundan sonraki hamlesinde Fili alır.

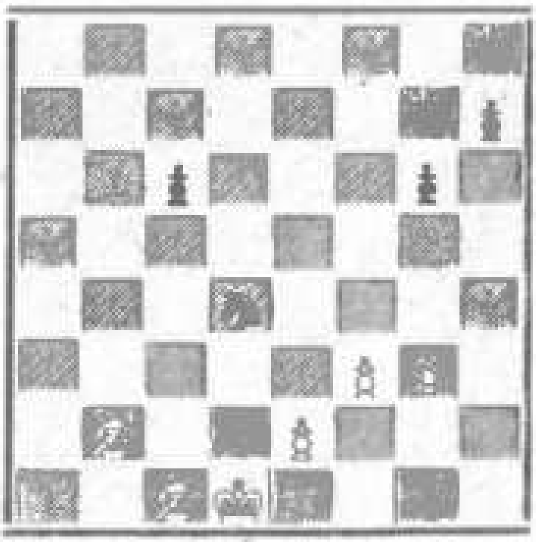
Basit mi? Oldukça. Güçlü mü? Çok!

Açmazın en önemli ilkesi: «Şah herhangi bir araçla ya da Piyonla aynı yatay, düşey ya da köşegen üzerinde olduğu zaman, o araç ya da Piyon, Şaha karşı bir çeke kalkan olmaya zorlanarak hareketsizleştirilebilir»dir. Böyle felç olmuş bir elemana yeniden ve kolayca atak yapılabilir ve alınabilir. (Yukarıdaki örnekte açmazdaki araca yeniden atak yapmaya gerek yoktu, açmaza alan araç onu korkusuzca alacak konumdaydı.)

Açmaza alma, doğrusal hareketli herhangi bir araç tarafından yapılabilir. Fil köşegen üzerinde, Kale yalnızca yataylar ya da yalnızca dü-

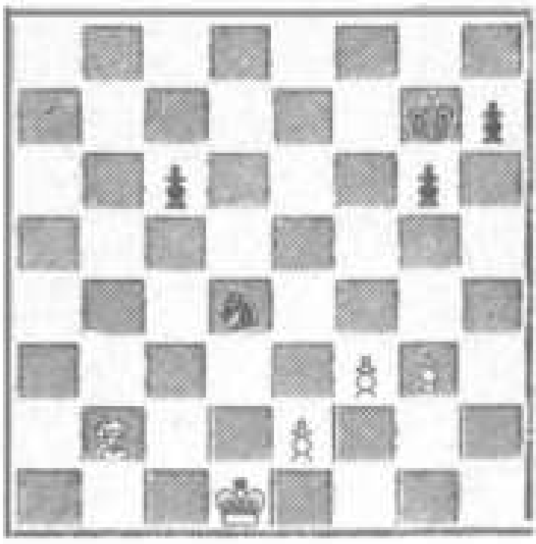
aşeyler üzerinde, Vezirse yataylar, düşeyler ve köşegenler üzerinde açmaza alabilir.

İşte bir Fil açmazı örneği:



ŞEKİL 72

Hamle Beyazda. O, Siyah Atla Siyah Şahın birbiriyle a1-h8 köşegeni üzerinde aynı doğrultuda olduğunu görüyor. (Bu tür dizilişler için her zaman hazırlıklı olmalıdır; rakibiniz iki aracını birbiriyle aynı doğrultuda bıraktığı zaman olasılıkların her türü bulunabilir, özellikle onlardan biri Vezir ya da Şahsa. At açmaza alınabilir ve Beyaz 1. Fb2 ile bunu yapıyor.



ŞEKİL 73
1. Fb2!'den sonraki konum

At felce uğradı. Şahı çeke açık bırakmadan hamle yapamıyor. Bununla birlikte Siyah düşünerek bir çıkar yol bulur. 0, 1 ... c5 oynar. Piyonu Atı korumakla görevlendirir. Siyah, Beyaz File karşı kendi Atını vermeye hazır. Ne var ki Beyaz bir Piyonla hareketsiz Ata ikinci kez atak yaparak açmazı üsteler. 2. e3 oynar.

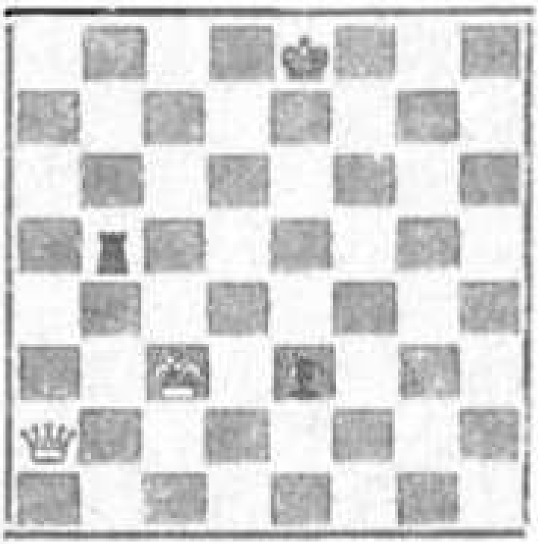
ŞEKİL 74
2.e3!'den sonraki konum

At ölmüş. Kıpırdayamıyor ve Beyazın bir sonraki hamlesinde Piyon Atı alacak. Ve eğer Siyah, Piyonu alacak olursa Beyaz Fil Piyonu da alacak.

Açmazın gücü hiçbir zaman beklenenden az değildir. Ya da (Çağdaş satranç yazarlarının en verimlilerinden biri) Fred Reinfeld'in dediği gibi «Açmaz kılıçtan daha güçlüdür».

Şimdi Vezirin bir aracı nasıl açmaza aldığını görelim. Açıktır ki Vezir, Fil ve Kalenin toplu gücüne sahip olduğundan heybetli bir silahtır. Bununla birlikte anımsayın ki onun zayıflığı gücündedir (Bölüm iki sayfa 11); kolay-

ca bırakılamaz, küçük bir araç ya da Piyonun tehdidinde geri çekilmek zorundadır. Onu ancak ezici bir konuma eriştiğiniz zaman bilerek verebilirsiniz.



ŞEKİL 75

Yukarıdaki şekilde hamle Beyazdadır. Beyaz, Siyah Şahın bir değil iki araçla aynı doğrultuda olduğunun ayrımına varır. Siyah Şah, e düşeyinde Fille, a4-e8 köşegeninde Kaleyle aynı doğrultudadır. Beyaz Fili ya da Kaleyi açmaza almak için bir seçim yapmalıdır.

Eğer Fili açmaza almayı yeğlerse hiçbir şey kazanamaz. Oyun şöyle sürer:

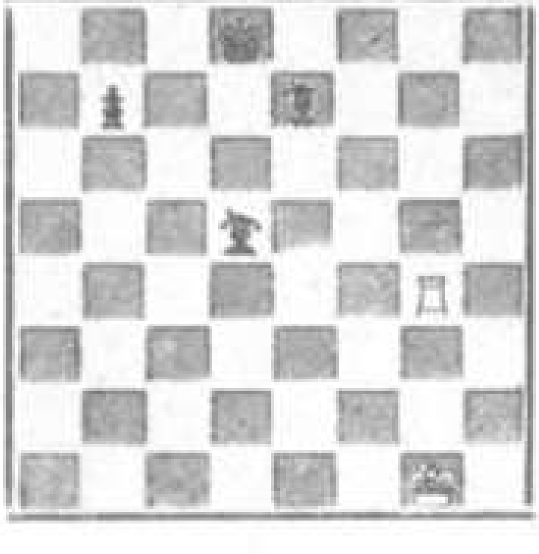
1 Ve2 Ke5

1...Ke5 oynamakla Siyah, açmaza düşen Filini korur. Bu nedenle açmaz konusunda Beyazın doğru seçimi Kaledir. (Beyazın bu seçiminin başka bir nedeni de Kalenin Filden değerli olmasıdır. Bu konuda daha çok bilgi daha sonraki bölümde.)

Beyaz 1Va4 oynar.

ŞEKİL 76
1.Va4'den sonraki konum

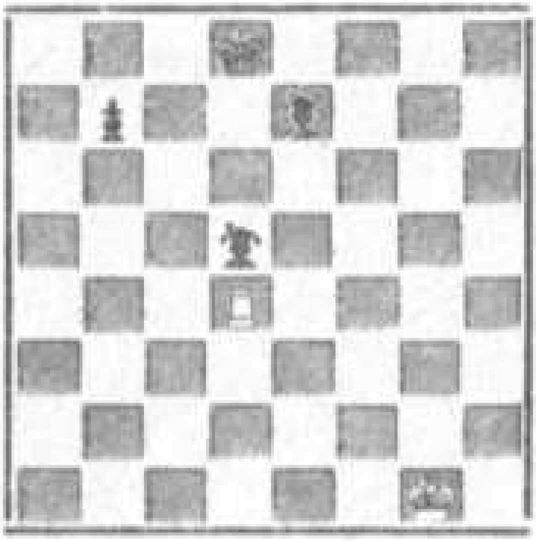
Kale düşmüştür. Siyahın onu koruyacak hiçbir hamlesi yok. Siyah 1...Fd4+ ya da Fd2+ hamlelerini deneyebilir. Ancak bu zavallı hamlelerin her ikisi de yalnızca Filin yitirilmesine yol açar ve oyunun daha çabuk sonuçlanmasını sağlar.



ŞEKİL 77

Açmaz kimi kez boomerang* gibi yapanın üzerine geri döner, aşağıdaki örnekte olduğu gibi :

Beyaz, hamle sırası onda, Siyah Şahla beyaz kaledeki Filin d düşeyinde aynı doğrultuda olduklarını görmüş, açmaza alma olanağı var. Siyahın, Filini koruma olanağı yok. Beyaz güçlük görmüyor. O, 1.Kd4 oynayarak Fili açmaza alır.



ŞEKİL 78
1.Kd4'den sonraki konum

Beyaz, bir satranç oyuncusu olmak yerine niçin pokere ya da kelebek koleksiyonculuğuna başlamadığına hayret ettirecek türden, birinci sınıf bir körlük yapmıştır. Siyah, açmazı 1...Fc5! ile yanıtlar.

---

* Boomerang, bilindiği gibi, Avustralya yerlilerinin kullandığı bir silah olup fırlatıldığı yere geri döner. Burada geri tepen silah anlamına. (Ç.n.).

ŞEKİL 79
1 ... Fc5'den sonraki konum

Açmaza alan, kendisini bir anda açmaza düşmüş bulur ve Beyaz d5'deki Fili kesinlikle alamaz çünkü şimdi o Kalesini oynatamaz. Ve Kalesi hareketsiz kaldığı için de ancak Şahını oynayabilir. Şahı nereye oynasa Siyahın bir sonraki hamlesinde Kale alınacak.

Görece Açmaz

Şimdiye değin tartıştığımız açmazlar «salt» açmazlardı. Açmaza düşmüş araçlar Şahı çeke açık bırakmamak için hareket edemiyorlardı. Ancak açmazın başka bir türü vardır ki ona kimi kez «görece» ve kimi kez «izin veren» açmaz denir. Bu açmazlarda Şah söz konusu değildir ve de açmaza düşen araç, yıkımla sonuçlanacak olsa da, hamle yapabilir.

İşte bir görece açmaz örneği:

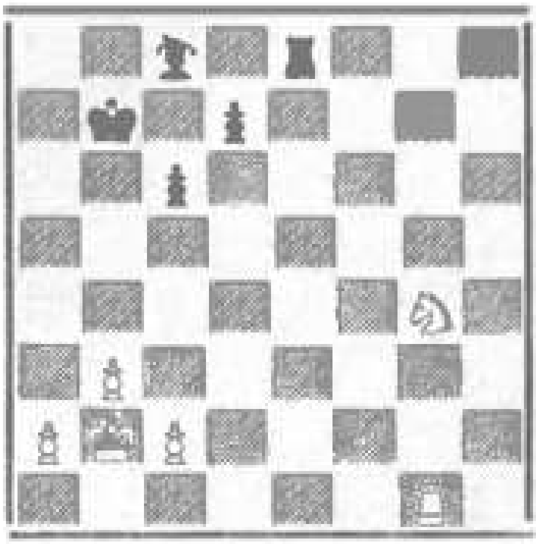
ŞEKİL 80

Hamle Siyahın. Beyaz A×e5 ile tehdit ettiği için Siyah 1...Fg4 oynar, f3'deki Atı açmaza alır. Atın hamle yapması -Şahı çeke açık bırakmadığı için- kural dışı değildir ne var ki eğer hamle yaparsa Siyah Fil Beyaz Veziri alacak. Böyle bir yitik doğal olarak oyunu yitirmek sayılır.

ŞEKİL 81
1 ... Fg4'den sonraki konum

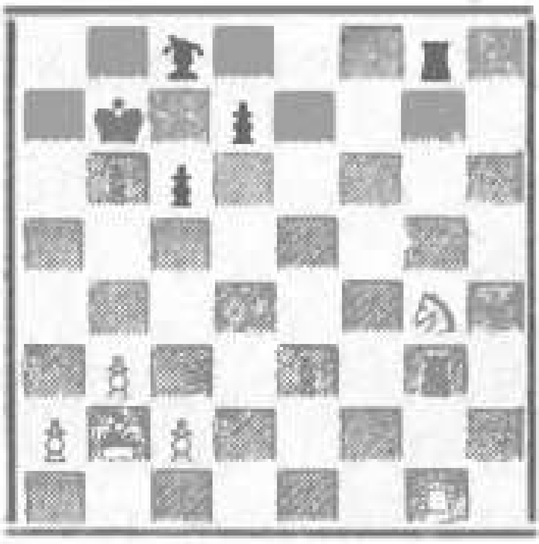
Açmaz Beyazın A×e5 oynamasını etkin biçimde önler. Gördüğünüz gibi bütün açmazlar taş almaya yol açar ya da onun için plânlanmıştır denilemez; onlar kimi kez -burada olduğu gibi- savunma amacıyla kullanılabilirler.

Başka bir görece açmaz:



ŞEKİL 82

Hamle Siyahın. O, Beyaz Kale ve Atın g düşeyi üzerinde aynı doğrultuda olduklarını görür, doğal olarak bir açmaz için. 1...Kg8 oynar.



ŞEKİL 83
1 ... Kg8'den sonraki konum

Beyaz At açmazdadır. Kuşkusuz görece olarak, onun hamle yapamayacağını öne süren bir kural yoktur. Bununla birlikte eğer hareket ederse Kale yitirilmiş olacak. Beyazın oyun

tahtasının bu yakasında yapabileceği az şey vardır, bunun için öteki yakasında 2Şc3 oynayarak ılımlı bir karşı oyuna* girişir. Siyah 2...d5! ile sürdürür.

ŞEKİL 84
2 ... d5'den sonraki konum

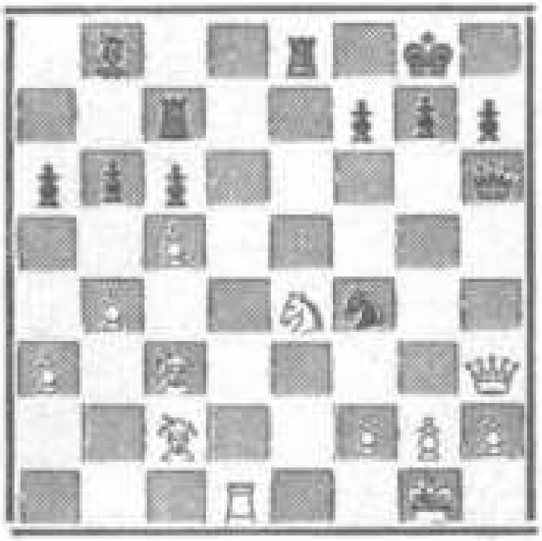
Piyon hamlesi Filin gücünü c8-h3 köşegeni boyunca yaşama geçirir ve At umarsızdır, kımıldayamaz, yeniden vurulmuştur. Beyaz hangi hamleyi yapsa Atını yitirir.

Görece bir açmaz bile kesinlikle etkin olabilir.

Bütün açmazlar belirgin değildir. Kimi kez birini bulmak için tahtaya şöyle bir bakmak yetmez. Aşağıdaki örnekte olduğu gibi.

---

* Kanımızca bu açmazı etkili yapan, Beyazın açmaza karşı bir şey yapılamayacağı düşüncesiyle ılımlı 2. Şc3 oynamasıdır. Oysa Beyaz 2 Kg2 oynayarak 2 ... d5'in değerini sıfıra indirebilir 3. Ae3 ile Kalesini koruyabilirdi. (Ç.n.)



ŞEKİL 85

Hamle Beyazda, bir Kalesi eksik ve Veziri atak altında. Vezirini geri çekemez ama daha iyi bir hamlesi var. O 1.Af6+! oynar.

ŞEKİL 86
1. Af6+'den sonraki konum

At, Fil tarafından korunduğu için, kuşkusuz Vezir onu alamaz. Ancak -ve bu önemli bir ancaktır- g düşeyi Piyonu da Atı alamaz. O bağlıdır; Siyah Veziri korumak için orada kalmak zorundadır. Eğer Siyah 1...g×f6 oynayacak olursa Beyaz V×h6! ile yanıt verir. O halde At bulunduğu yerde tümüyle güvencededir ve Siyah Şahını oynatarak çekten kurtulmalı-

dır. Beyaz, Siyahın Piyon konumunu bozmak için V×h6 oynamalı ve sonra bunu A×e8 ile sürdürmelidir.

Açmazdan Kurtulmak

Açmazın öldürücü bir silah olduğu açıktır. Ona karşı bir savunma olabilir mi?

Evet. Ve de bir savunmayı zaten gördünüz. Karşıt açmazın nasıl çalıştığını gördünüz. Karşıt açmaz, açmazı açmazla yanıtlamaktır. Bu bilinen en iyi savunma örneğidir: Saldırı.

Buradaki örnek başarılı bir karşı atakla açmazın kırılabileceğini gösteriyor.

ŞEKİL 87

Yukarıdaki şekilde f3'deki At açmazdadır. Ne var ki açmaz, Siyahın tek üstünlüğüdür. Siyahın oyununun zayıf olduğu açık: o yalnızca bir aracını geliştirmiş -açmaza alan Fili- zamanının kalanını Piyon hamlelerine harcamıştır.

Olağanüstü gelişmiş Beyaz, Siyahın zayıf konumundan yararlanarak, açmazı bilmezlikten

gelip yenici bir karşı atağa girişir. O 1.A×e5 oynar.

ŞEKİL 88
1.A×e5'den sonraki konum

Siyahın en iyi hamlesi 1...d×e5 olacaktı. Bu bile kurtaramazdı çünkü Beyaz bir fazla Piyona ek olarak ve çok daha önemlisi olağanüstü bir gelişme sağlayarak 2.V×g4 ile yanıt verecekti. Öyleyken Siyah bunu göremez 1 ... F×d1? oynar ve Beyazın ezici yanıtı 2. F×f7+! olur.

ŞEKİL 89
2. Ff7+'den sonraki konum

Siyah şimdi bir tuzağa düştüğünü anlamıştır. Ancak ondan kurtulmakta geç kalmıştır. Yapabileceği bir tek hamle var 2 ... Şe7. Ve bu, doğruca öldürücü yanıta götürür 3.Ad5 #

ŞEKİL 90
3.Ad5#'dan sonraki konum

Bütün karşı ataklar, kuşkusuz böyle bitirici sonuçlanmaz. Denilebilir ki bir açmaz ancak ait olduğu oyunun gücü kadar güçlüdür. Siyahın açmazı güçlüydü ne var ki konumu ölümcül kertede zayıftı.

Açmazlara karşı başka savunmalar daha az hayranlık uyandırıcıdır ama yine de amaçlarına ererler. Buradaki örnek, araya girme.

ŞEKİL 91

Beyazın f3'deki Atı açmazdadır. Açmazı kırmanın en kolay yolu Vezirle At arasına bir araç sokmaktır. Bu nedenle Beyaz 1Fe2 oynar.

ŞEKİL 92
1. Fe2'den sonraki konum

At şimdi hareket etmekte özgür. At oynar da Siyah, Fili alırsa Beyaz da kolayca alır.

Açmazı kırmanın başka bir yolu açmaza alan aracı sürmektir.

ŞEKİL 93

Beyaz burada Fd2 oynayarak araya girebilir. Bunun yerine Vezir kanadında daha sonraki bir atağı planlıyor, aynı anda iki şeyi birden

yapmaya karar veriyor: açmaza alan Fili uzaklaştırmak ve Vezir kanadı Piyonlarını ilerletmek. 1a3 oynuyor. Siyah açmazı korumak istiyor ve 1 ... Fa5 ile yanıtlıyor. Beyaz 2b4 ile sürdürüyor.

ŞEKİL 94
2.b4'den sonraki konum

Şimdi Fil köşegeni bırakmak zorunda. Beyaz açmazı, araya bir Piyon sokarak kırmıştır; Fili köşegenden uzaklaştırmış ve Vezir kanadı Piyonlarını ilerletmiştir.

Bir açmaz, korunan araç oynanarak da kırılabilir.

ŞEKİL 95

Bu konumda Beyazın c4'deki Fili, Siyah Atı açmaza almıştır. Siyah 1 ... Şh8 oynayarak Atını açmazdan kurtarabilir.

ŞEKİL 96
1 ... Şh8'den sonraki konum

Şah Atın açmazda olduğu köşegenin uzağına hamle yapar. At özgürdür ve açmaz kırılmıştır.

Açmaz taş değişmekle de kırılabilir.

ŞEKİL 97

Burada Beyaz Kale etkin biçimde açmazda görünüyor. Ancak Beyaz onu görmezlikten gelerek kırabilir. 1K×f8 oynar.

ŞEKİL 98
1. K × f8'den sonraki konum

Siyah şimdi Veziri alırsa, Beyaz 2.K × h8 oynayacak ve Siyahın Fiiline karşı bir Kaleyle güçlü bir oyun sonu üstünlüğü edinecek. Öte yandan Siyah 1...K × f8 oynarsa Beyazın yanıtı 2. V × g6 olacak ve daha büyük bir güç üstünlüğü (Kaleye karşı Vezir) elde edecek.

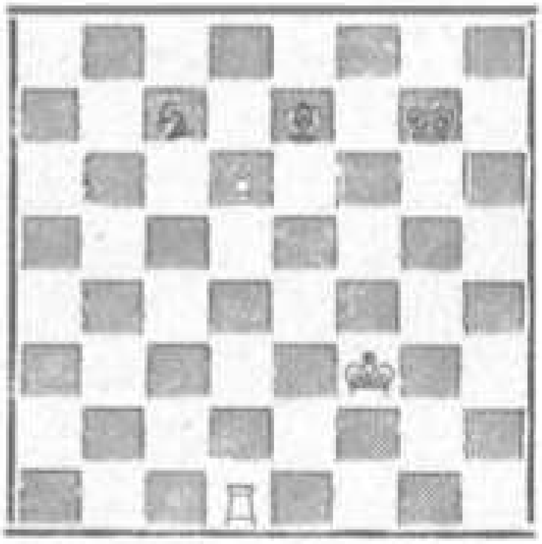
Çift Atak

Sık kullanılan bir başka silah çift ataktır. Bu taktik herhangi bir araç hatta Piyonla bile yapılabilir ve kimi kez, atağın doğası nedeniyle çatal diye bilinir. (Hayır, bu sofradaki çatalı alıp rakibinize batıracağınız anlamına gelmez; satranç açısından aynı aşamada etkili olduğu halde çok daha inceliklidir.)

Aşağıdaki şekil çift atağın ana ilkesini burada, Piyonla gerçekleştirmiş olarak sergiliyor.

ŞEKİL 99

Hamle sırası Beyazın. o 1.d6 oynar.



ŞEKİL 100
1. d6'dan sonraki konum

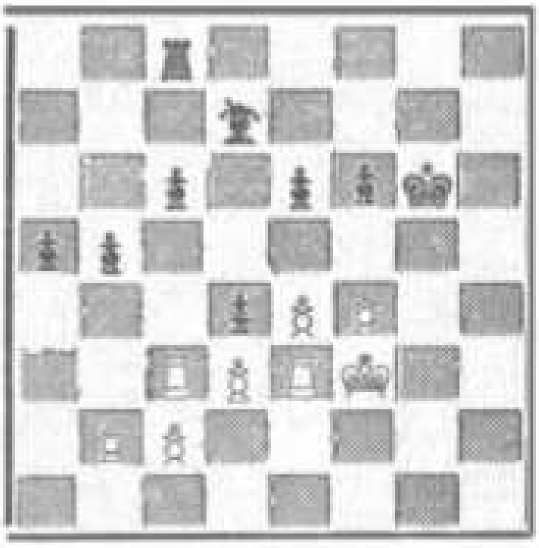
Piyon şimdi aynı anda iki araca birden saldırıyor. At kaçarsa Fil düşer, Fil kaçarsa At düşer. Piyon Kale ile desteklendiği için onu almak çıkar yol değildir. 1...F×d6 kolayca 2.K×d6 ile izlenecektir.

Bir Piyon, çift atak ya da bir «Piyon çatalı» oluşturmak için desteklemeye gerek duyma-

yabilir. Aşağıdaki örnekte desteklenmemiş Piyon önceki örnekteki kadar büyük bir vurgun vuruyor.

ŞEKİL 101

Siyah elemanca biraz geri kalmış. Beyazın iki Kalesine karşı bir Kale ve bir File sahip. Şimdi 1...d4 ile dengelemekten de çoğunu yapacak.



ŞEKİL 102
1 ... d4'den sonraki konum

Piyon her iki Kaleye aynı anda atak yapıyor. Biri düşecek. Beyaz tehlikeden sıyrılmak

için f5+ oynayarak umutsuz bir girişimde bulunabilir. Bu, biraz geciktirmekten başka işe yaramaz. Beyaz bir Kalesini yine de yitirecektir.

Çift atak, açmazda olduğu gibi, araçlardan biri Şah olduğu zaman özellikle etkilidir. Aşağıdaki örnekte Filin çift atağı, saldırılan rakip Şah olduğu için, başarılıdır. «Çekin önceliği» -her şeyden önce Şahın çekten kurtarılması gereği- Filin girişiminin başarısını sağlıyor.

ŞEKİL 103

Beyaz tehlikededir. Siyahın atağı doğrudan doğruya Şahı amaçlıyor. O, V×h2 ile tehdit ediyor ve bunu Kaleyle desteklenen Şah yakası Piyonlarının ilerlemesi izleyecek. Ayrıca Siyah kocaman bir eleman üstünlüğüne sahip, Beyazın iki Kale, Fil ve Atına karşı Vezir, iki Kale ve Fili var. Ne var ki Beyaz yırtıcı bir atakla Siyahın atağını parçalar, Şah kanadı Piyonla-

rını yer ve eleman dengesini sağlar. O 1F × f6+! oynar.

ŞEKİL 104
1. F×f6+'den sonraki konum

Beyazın Piyonu alışı çeke neden olur ve atak yalnız Siyah Vezire değil aynı zamanda Siyah Kalelerden birine de yönelir. Siyahın tehlikeli tehdidi boş bir böbürlenmeye dönüşür.

Atak öteki araçlara olduğu gibi Şaha da yönelik olmasaydı -ya da Vezire, Kaleye ve diyelim bir Ata olaydı- Siyah Vezirini (ya da Kalesini) koruyabilecek ve başlangıçtaki planını sürdürebilecekti. Burada ikili (aslında üçlü) atağa bu ek ve sonuç alıcı gücü veren, her şeyden önce Şaha önem verilmesi gereğidir.

Çift atak söz konusu olduğu zaman Kale de yerinde duramaz. Bu örnekte Kaleyle oluşturulan bir çift atak görülüyor.

ŞEKİL 105

Siyah, bir önceki örnekteki Beyaz gibi, eleman bakımından geridedir ve dengeyi sağlamak için bir şeyler yapması gerekir. O bir şeylerse çift ataktır. 1...Kc2+ oynar.

ŞEKİL 106
1...Kc2+'den sonraki konum

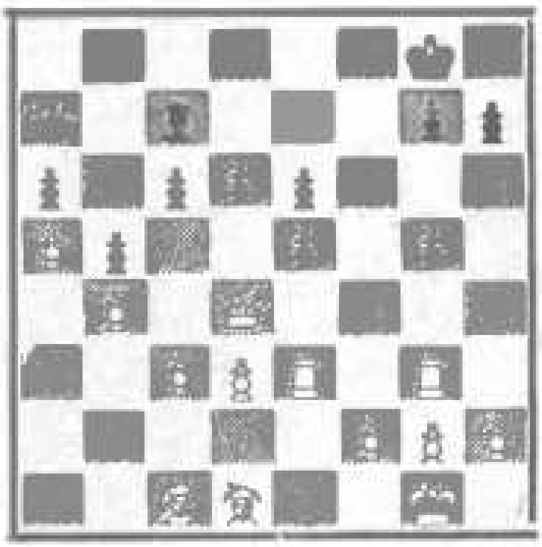
Kale aynı anda Şah ve File saldırmıştır. Çekin önceliği nedeniyle Şah korunmalıdır. Eğer Şahı çekten kaçırırsa Siyah, Fili alacak. Beyaz 2Vf2 ile araya girebilir ama bu kez hiç kuşkusuz, Vezirini yitirir. İyisi Fili yitirmektr.

Yataylar, düşeyler ve köşegenler üzerinde gezinme gücüyle Vezir çift (üçlü, dörtlü v.b.) atak konusunda bir virtüözdür. Bununla birlikte Vezirin kullanılmasıyla ilgili eski bir uyarı burada da geçerlidir: Veziri geri çekmenin ya da daha kötüsü yitirmenin bağışlanabilir bir nedeni olamaz. Bir Vezir atağını başlatmadan önce titizlikle inceleyin.

Burada Vezirin aynı anda çeşitli yönlere atak yapabilme yeteneğinin güzel bir örneği görülüyor:

ŞEKİL 107

Beyaz, eleman yönünden ileride ve yalnızca bu, yengiyi güvenceye almaya yeterli. Ancak, bu konumda öldürücü bir çift atak yengiyi gösterişli biçimde sağlayabilir. O 1.Vd4 oynar.



ŞEKİL 108
1.Vd4'den sonraki konum.

Bu hamleyle Beyaz g7'de matla tehdit ediyor. Siyah Veziri de tehdit ediyor. Siyah aynı anda iki tehditle başa çıkamaz. 1 ... Kf7 (tehdit edilen g7'deki Piyonu koruyarak) ya da 1 ... e5 (Vezirin g7'deki Piyona atağını keserek) oynamakla mat tehditini geçiştirebilir. Ne var ki bunu yapmakla Vezirini yitirir. Bu durumda Siyahın yapacağı en iyi hamle 1 ... Bırakır'dır*. Onun 1 ... V×d4 oynayabileceği doğru, ama bu bırakmayla eşdeğerdir çünkü her kırışmada Beyazın üstünlüğü artar.

Vezir, her ne denli tahtadaki en güçlü araçsa da ikili ya da çoklu ataklarda en güçlü araç değildir. Bu onur, aynı anda birçok araca saldırma konusunda eşsiz olan Atındır. Atın engel aşma ve -hem rakibinin hem de yandaşla-

---

* Kanımızca Bırakır hamlesini Beyazın konumu ve bir Kale önde oluşu hemen hemen zorlamış durumda. Yoksa bu çift atağı 1 ... Fb8 oynayarak durdurmak zor olmasa gerek. (Ç.n.)

rının üzerinden- atlama yeteneği ona çoklu ataklarda eşsiz bir etkinlik verir. Kaldı ki o kendisinin alınamıyacağı konumlarda atak yapar.

Burada Atla yapılan ve çiftten çok ataklara kimi örnekler var.

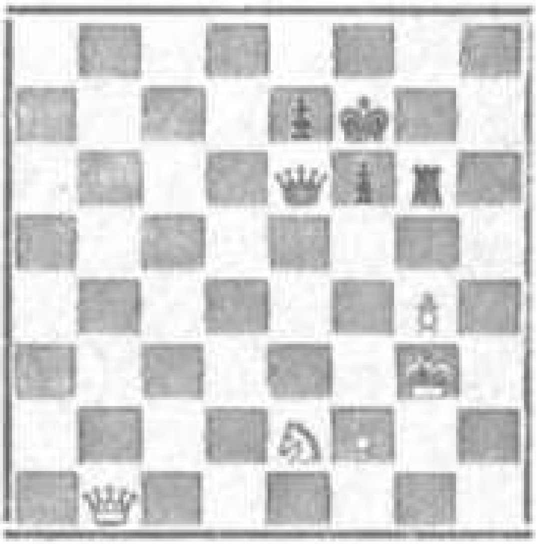
ŞEKİL 109

Siyahın b8'deki Kalesi, Atın atağı altında. Siyah düşünmeden 1 ... Ka8 oynar. Beyazın yanıtı Atla bir üçlü atak -ya da çatal- dır. Beyaz Şaha ve her iki Kaleye saldırarak 2.Ac7+ oynar.

ŞEKİL 110
2.Ac7 + 'den sonraki konum

Kalelerden biri düşer.

Aşağıdaki örnek yalnız Atın çatal gücünü göstermekle kalmaz aynı zamanda kitaptan daha sonraları geniş -ve derin- bir biçimde öğrenebileceğimiz bir konuya, kombinezonlara da bir giriştir.



ŞEKİL 111

Beyaz, Siyahın Vezir, Kale ve Piyonları karşısında Vezir, At ve Piyonlarla geri kalmıştır. Ayrıca (ve de yaşamsal olarak) Siyah, V×g4+ ile başlayan bir mat atağıyla tehdit ediyor. Beyaz çıkış yolu arıyor.

O 1Af4 oynayarak ansız bir At çatalı deneyebilir. Ancak Siyahın yanıtı meydan okuyuşu kabullenmekten ötedir. Yalnızca V×g4+ oynar. Şah geri çekilmek zorunda kalacak Atı alınacak ve mat atağı önlenemez biçimde sürecektir. Beyaz, Vezirini kurban etmekle başlayan parlak bir kombinezon yaptı. O !V×g6+! oynadı.

ŞEKİL 112
1.V×g6+'den sonraki konum

Siyahın en iyi yanıtı Şf8'dir. O şimdi bir araç geri kalmış olur ne var ki en azından savaş şansına sahip. (Gördüğünüz gibi konum tersine döndü ve Siyah savunmada.) Oysa, Siyah 1...Ş×g6 oynadı ve Beyaz 2. Af4+ ile yanıtladı.

ŞEKİL 113
2.Af4+'den sonraki konum

Siyah Vezirini yitirir ve Atı aldıktan sonrası için umut edeceği en iyi sonuç beraberliktir.

Kimi kez çift atak, araç kazanmak için yapılabilir. Aşağıdaki örnekte olduğu gibi.

ŞEKİL 113 A.

Beyaz iki araç ileride. İlk hamlede matla tehdit de ediyor. (Vb7 #). Konum Siyah için acımasız. Ancak gerçekten acımasız mı?

Eğer Beyaz Şah f1 yerine f2'de olsaydı yırtıcı bir çift atak oluşabilecekti. Şahı bu kareye getirmenin bir yolu var mı?

Var. Siyah V×f2+ oynamalı.

Beyazın yapacağı bir şey yok. Ş×f2 oynamak zorunda.

ŞEKİL 113 B.
2.Ş×f2'den sonraki konum

Siyah, Vezirini bilerek vermiş Şahı f2'ye oynamaya zorlamıştır. Bu bilerek verme Beyazı güçlü bir açarak çeke açık konuma getirmiştir. Şimdi Siyah 2 ... Kd8 açarak çek oynamakla yitirdiği Veziri geri alır. (O, vezire karşı bir Vezir bir At almıştır, mat tehdidi sürmektedir ve partiyi kazanmak için iyi bir şans edinmiştir.)

Bu, rakibi, taktik hilelerin -açmaz, çatal ve ötekiler- kesinlikle kullanılabileceği konuma sokma tekniğine kombinezon denir. Yukarıdaki örnekte Vezirin bilerek verilmesi aslında yitirilecek bir partinin kurtarılmasıdır.

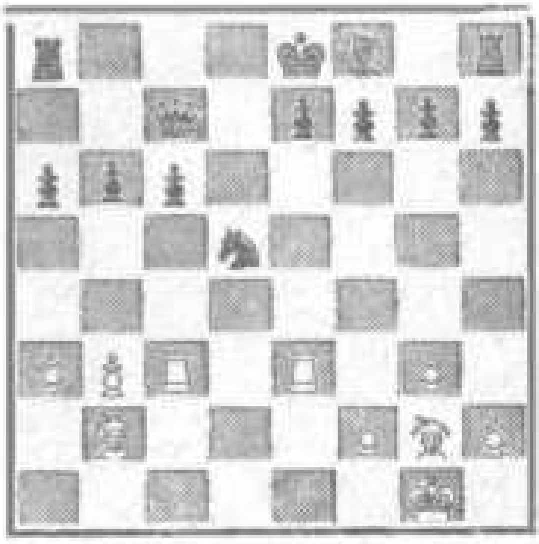
Kombinezonlar fundalıklardaki bıldırcınlar gibidirler, biz onları görmediğimiz zaman da ordadırlar. Onları aramak gerekir ama, dediğimiz gibi, buna ilerde geleceğiz. Bu arada...

DURUN!

Bir açmazı, bir çift atağı, bir çatalı ayrımsayabilir misiniz? Deneyin.

Kendini sınama sorusu No: 9

a) Hamle Beyazın. Kaleleri At çatalında. Bu güçlüğü aynı zamanda eleman kazanarak nasıl atlatır?



ŞEKİL 114

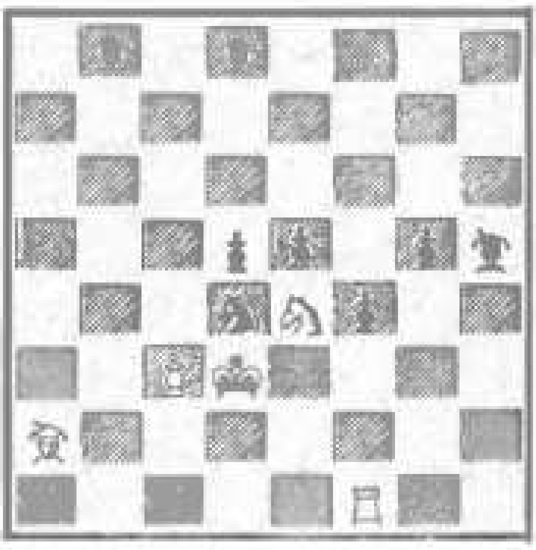
b) Aşağıdaki konumda Siyah, Beyazın Veziri ve Atı üzerine bir çift atak şansı görüyor. O 1 ... Ke5 oynar. Beyaz bu çift atağa bir şey yapabilir mi? Yapabilirse ne?

ŞEKİL 115

c) Hamle Beyazın. Bu konumda onun için kazandırıcı bir hamle var mı?

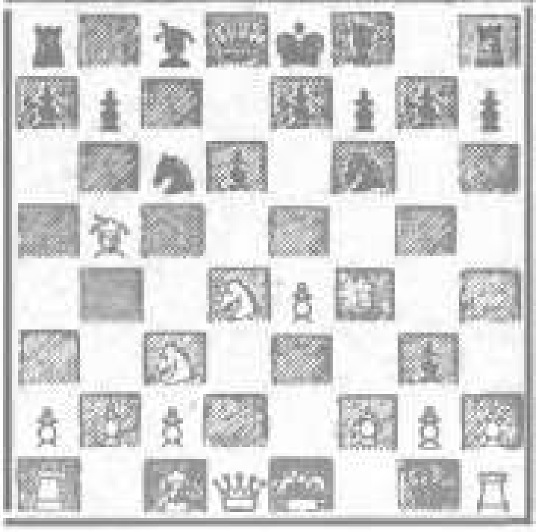
ŞEKİL 116

s) Siyah bir Kale eksik. O bu konuda birşeyler yapabilir mi?



ŞEKİL 117

e) c6'daki Siyah At açmazdadır. Hangi hamle açmazı kırar?



ŞEKİL 118

(a) Sorusunu yanıtladıysanız bir çataldan kaçınmanın 'gizini' şimdiden biliyorsunuz demektir. Bir açmazın kırılmasında da yararlı olan aynı 'gizli' yöntem: karşı atak.

Şu bir sonraki konumda Beyaz Vezir ve Kale, Siyah At tarafından çatala alınmıştır.

ŞEKİL 119

Bu konumda 'giz' başka bir taktik önlemin -açmazın- uygulamasıdır. Beyaz 1. Fg4 oynarsa At açmaza girecek. Eğer sonra Siyah 1 ... Şb8 ile açmazdan çıkarsa Beyaz sorunu 2. F×f5 ile kolayca çözecek.

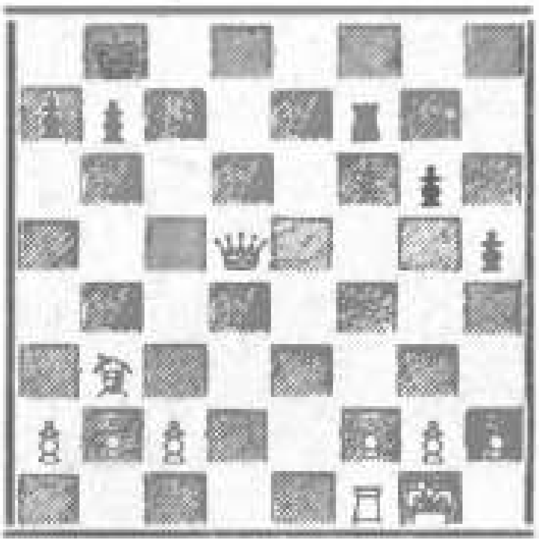
Bununla birlikte başlangıçta Şahın b8'de olduğunu ve açmazın olası olmadığını varsayın. Bu durumda Beyaz ne yapacaktı? Kf3 ile Vezire karşı Atı açmaza almayı deneyecekti. Ne var ki Siyah A×d4 oynadıktan sonraki kırışmada Siyah bir Vezir ve bir Kale almış olacak, Beyazsa bir Vezir ve bir At alacaktı.

Bundan alınacak ders: kırılamayacak açmazlar olduğu gibi, kimi kez çataldan çıkma-

nın da yolu yoktur. Daha önemli dersse: rakibiniz böyle manevralar izlediğinde sizi kaçılamayacak bir konuma sokmasına izin vermeyin. Bu satrancın parolasıdır.

Şişleme ya da Engelli Koşu

Şu konuma bakın:



ŞEKİL 120

Hamle Siyahta. Veziri atak altında. Fili alamaz çünkü Fil korunmuş. Vezirini oynarsa Kale düşecek (ve anımsayacağınız gibi bir Kale bir Filden daha değerlidir). Siyah şişlenmiştir denir. Fil Vezire saldırıyor ama gözünü Kaleye de dikmiş.

Siyah için Vezirini yol üstünden çekmekten ve Kalenin ölümünü izlemekten başka yapacak bir şey yok.

Şişleme (kimi kez, açık nedenlerle, dendiği gibi engel aşma) bir bakıma açmazın tersidir. Değersiz araca saldırarak onu değerli aracın kalkanı olmaya zorlayacak yerde tersini ya-

par; değerli aracı ateş altından kaçırarak daha az değerli olanı vurur.

Açmaz gibi, şişleme de ancak doğrusal hareketli bir aracın hareketiyle oluşturulabilir (Vezir, Kale ya da Fille). Bununla birlikte söylemeye gerek yok ki -eğer şişlenen araçlardan biri korunabiliyorsa- Kaleyi Vezirle ya da Fili Kaleyle şişleyemezsiniz. Bu taktik manevranın ereği eleman kazanmaktır. Oysa Kale için Vezir ya da Fil için Kale vermek genelde kazanmaya giden yol olamaz.

Bir araç şişlerken kendinizi şişletmeyin.

Ve yine, açmaz, çatal ve çift atakta olduğu gibi, araçlardan biri Şah olduğu zaman şişleme öldürücü bir işlev kazanır. Bu örnekte olduğu gibi:

ŞEKİL 121

Siyah, bir Piyon ileride. O, bunu uzun ve dikkatli bir oyunla yengiye çevirebilecek; ama bu güç bir oyun sonu olabilir; bir yanlış, yengiyi beraberlik, daha kötüsü yenilgi yapabilir. An-

cak, Siyahın yengiyi güvenceye alan bir yolu var ve bu yolun anahtarı küçük bir kombinezonla oluşan şişlemedir. (Şimdiden bildiğiniz gibi çok daha dikkatle hazırlanmış kombinezonlarla ileride karşılaşacaksınız; ama onlarla çok uzun süre uğraşacağınız için ilk temeline inmeniz yararlıdır.)

Siyah 1...K×f3+ oynar. Beyaz Şahla almaktan başka seçeneğe sahip değildir. Şah geri çekilirse ikinci Piyon da düşecek ve onun oyun sonu kesinlikle değersizleşecektir. Böylece Beyaz 2. Ş×f3 oynar.

ŞEKİL 122
2.Ş×f3'den sonraki konum

Siyahın zorlayıcı hamlesi Beyazı şişlemeye hazırladı, Şah ve Kale aynı köşegen üzerindeler. Şimdi Siyah 2...Fc6+ oynar. Şah hamle yapmak zorundadır ve Siyah Kaleyi alır. Siyah bir Piyon kazançlı, Kaleler oyun tahtasından çıkarılmış ve böylece Siyah oyun sonunda yengi güvencesini elde etmiştir.

Şişleme güçlü bir karşı atak önlemidir ve her şeyin yitirilmiş göründüğü sırada çoğu kez kurtarıcı olabilir. Aşağıdaki örnekte olduğu gibi.

ŞEKİL 123

Siyah çok tehlikeli bir durumdadır. Beyaz bir sonraki hamlede (Vh6) ile matla tehdit ediyor. Ne var ki Siyah şişleme yoluyla bir kurtuluş bulmuştur. O, 1...Fe6+ oynayarak Şaha ve onun üzerinden Vezire atak yapıyor.

ŞEKİL 124
1...Fe6+'den sonraki konum

Beyazın Şahı geri çekilmek zorundadır ve Vezirini yitirecektir. Beyazın 2.Ff5 ile araya girmesi çıkar yol değil. Siyah F × f5+ ile kolayca alır ve Şah, Siyahı Beyaz Veziri almakta özgür bırakarak, yine kaçmak zorundadır. İki At ve Fil Beyaz Piyonun Vezir olmasını önlemeye ve oyunu Siyahın kazanmasına yeter.

Burada şişleme içeren başka bir kombinezon var:

ŞEKİL 125

e7'deki Siyah At atak altındadır. Siyah 1. ... Aac8 ya da c6 ile koruyabilir. Ya da 1...Af5 oynayabilir, bir Kale ve Piyon çatalı atarak. Ne var ki o daha iyi bir yol buluyor. Beyaz Vezir d5'e oynamaya zorlanabilirse bir Vezir ve Kale şişlemesi yapılabilir. Vezirin bu kareye oynamaya zorlanmasının bir yolu var mı? Gerçekten var! Siyah 1 ... Ad5+ oynar. Kale ve Şahı çatala alır. Beyazın eli mahkûm. 2V×d5 oynamak zorunda kalır.

ŞEKİL 126
2.V×d5'den sonraki konum

Vezir bir Kalenin boğazlanmasına yol açmıştır. Siyah şimdi Vezirin köşegenindeki Kaleyi şişlemek için 2 ... Fc6 oynar, Vezir yol üstünden çekilmek zorundadır. (Eğer Fili alırsa, At Veziri alır ve Beyaz oyununu harcamış olur.) Beyaz kuşkusuz, ilk yanıt olarak Şd3 oynamayı ve 1 ... A×e3'den sonra kolayca alarak az zararla kurtulmayı seçebilirdi. İki yoldan da zararlıdır.

Şişlemeye karşı savunma nedir?

Şişlemeye karşı savunmada karşı ataklar, açmazlar, karşı şişlemeler, çatallar, çift ataklar ve öteki taktik hilelerin kullanılabildiği yollara yeniden başvurulabilir. Sorun öteki silahlar için olanın aynıdır: yapabiliyorsanız karşı atak, yoksa savunma. Eğer karşı atağınız yoksa eleman yitirirsiniz. Eski bir belite dönüyoruz, ona göre şişleme ya da başka herhangi bir hileye karşı en iyi savunma, kuşkusuz, kendinizi bu tür silahlara açık bırakmamanızdır.

Bunun boş bir uyarma olduğu söylenebilir. Ne var ki satranç oyuncularına verilebilecek en iyi öğüt budur: her hamleyi yengi ona bağlıymış gibi yapın; bu yolla hep en iyi hamleyi yapacaksınız ve en iyi hamle sizi taktik hilelere açık bırakmaz.

Aşırı Yüklenmiş Savunucular

Yaşamın kimi gerçekleri (siz isterseniz saçmalıkları deyin) satranca uygulandığı zaman özel bir uygunluk kazanırlar. Aynı anda iki yerde birden bulunamıyacağınız böyle bir gerçektir. Satranca uygulandığında bu şöyle söylenebilir:

Bir satranç aracı aynı anda iki noktayı (ya da iki aracı) birden savunamaz.

Bu ilkenin bir uygulaması:

ŞEKİL 127

Beyazın Veziri Siyah Filin tehdidi altında olan d5'deki Atı koruyor. Ancak, Vezirin çift görevi var; o a7'deki Siyah Kalenin tehdit ettiği a3'deki Kaleyi de koruyor.

Siyah bunu ayrımsayarak yararına kullanır. O 1...F × d5 oynar. Beyaz da 2. V × d5 ile geri alır.*

ŞEKİL 128
2.V × d5'den sonraki konum

Şimdi de Kale savunmasızdır. Siyah korkusuzca K × a3 oynayarak bir Kale öne geçebilir.

Aşırı yüklenmiş araçların -aynı anda birden çok aracı koruyan ya da buna uğraşan araçlar- sunduğu avantajdan yararlanmak kombine oyunun en önemli ögelerinden biridir. Bu (rakibiniz için) umulmadık manevralara yol açabilir. Şunun gibi:

---

* Bu konum metinde olduğu gibi 1... F × d5 ile sunulunca, aşırı yüklenme için yeterince öğretici bir örnek olduğunu savunmak güçleşir. Çünkü beyaz 2. V X d5 yerine 2. K × a7 oynayarak 2...K × a7 3V × d5'den sonra hiçbir şey yitirmiş olmaz. Kanımızca bir şekil yanlışı olmalı. f3'deki Piyon f4'de olsaydı 1...F × d5 + olacak ve Vezirin aşırı yüklenmişliği kesinlikle bir arac yitirilmesine neden olacaktı (Ç.n.)

ŞEKİL 129

Hamle sahibi Siyah güzel bir At çatalı bulunduğunu ayrımsar, ...A×f3+ ile Kale ve Şah çatala alınıyor. Yazık ki Fil Piyonu tutuyor. O, bu kez uzakta başka bir At çatalı bulur, Ac2+ (daha da iyi) Şah-Vezir çatalı. Ne var ki burada da önemli kare aynı Fil tarafından tutuluyor.

Çok yazık, Beyaz için yani. Çünkü Fil -benzetmeyi biraz genişletirsek- insan olarak her iki işi aynı anda yapamaz. Birinden vazgeçmesi gerekir. Siyah, kuşkusuz 1 ... Ae×f3+ oynar. Beyaz 2.F×f3 ile yanıtlar.

ŞEKİL 130
2.F×f3'den sonraki konum

Siyah bir Piyon için bir At vermiştir ama yitik çok geçicidir. Fili yolundan uzaklaştırmakla o şimdi 2...Ac2+ oynayarak, Beyaz Veziri alabilir.

Skor: Siyah (Beyaz ikinci Atı da aldıktan sonra) iki At yitirdi; Beyazın yitiği Vezir ve Piyon.

Ve hepsi, Fil aşırı yüklenmiş olduğu için.

Bir araç, aşırı yüklenmiş olmak için iki başka araç (ya da Piyonu) koruyor olmak zorunda değildir. Eğer görevlerinden biri rakibin bir tehdit oluşturmasını önlemekse onun aşırı yüklenmiş olmasına bu da yeter.

Aşağıdaki örnekte olduğu gibi:

ŞEKİL 131

Hamle Beyazın. Görüyor ki Kf8 oynayabilirse mat olasıdır. Yine görüyor ki bu tehdide karşı yalnız bir Siyah araç -At- savunma konumundadır. Ama At şu sıra Fili koruyor. Öyley-

se At yapamayacağı bir işe, aynı anda iki işi birden yapmaya, zorlanmış.

Beyaz 1. Kf1 oynar.

Siyahın geçerli hamlesi ancak 1 ... Bırakır.' dır*. Eğer Ae6 oynarsa Filini yitirir ve bütün işi biter. Eğer F×g2 denerse Beyaz Kf8 ile kolayca mat yapar.

Aşırı yüklenmiş bir aracın üzerine görev yığma tehdidi daha başarılı bile olabilir. Bu, satrançta bir çok kez karşılaşacağınız bir kuralın özüdür: Tehdit, harekete geçmek kadar hatta kimi kez daha bile etkili olabilir. Tehditler rakibinizi tehdide uğrayacağı adımlar atmaya zorlar; böyle adımlar zayıflık, hatta daha kötü sonuçlar bile doğurabilir.

Yine de böyle taktiklere karşı en iyi savunma onların uygulanabileceği bir konuma girmemektir. Ve eğer o konuma gelinmişse en iyisi karşı ataktır. Eğer karşı atak olasılığı kendini göstermiyor ve savunma olanaksızsa bırakmaktır. Her zaman kazanamazsınız (Ve yenilerek de epeyce şey öğreneceksiniz).

---

* Beyazın 1.Kf1 yerine 1. F×c6 oynamasının d8'deki Atın aşırı yüklenmişliğini göstermek açısından daha çarpıcı olduğu kanısındayız. Siyah A×c6 ile yanıtlarsa 2. Kf1 kesindir. 1 ... Af7 oynarsa hem Fil yitirmiş hem 2.Fd5 karşısında umarsız kalmış olur. Oysa 1.Kf1, Af7 ile yanıtlanabilir (Ç.n.)

ŞEKİL 132
1Kf1'den sonraki konum

Sahte Koruma

Her ne denli adı konmadıysa da sahte koruma ilkesiyle daha önce tanışmış bulunuyorsunuz. Açmaz bölümünde Şekil 85 ile başlayan oyunda karşılaşmıştınız onunla. Siyah Vezir bir Piyon tarafından korunuyordu, ama o aslında sahte bir korunmaydı; Piyona gereksinme duyulduğunda o görevini yapamamıştı. Onunla, aşırı yüklenmiş savunuculara ilişkin, bir önceki bölümde de karşılaştınız. Şekil 132'deki Siyah Fil sahte korunmuştu.

Buradaki konuma sahte korumanın klasik örneği denilebilir. Bundan önceki örnekler gibi yalın ve açık değildir ama konuyu yetkin bir biçimde sergiler.

ŞEKİL 133

Beyazın Atı-b7'de Siyah Piyon olmasa- c6 oynayacak ve Şah-Vezir çatalı atacak. Piyon, b1'deki Kale ile a5'deki Atın ikili atağa altında ve yalnızca At tarafından korunuyor. Siyah, Piyonu ya Kb8, ya Fc8 ya da Şc8 ile bir kat daha koruyabilir. Ancak, tehdit altındaki Piyonun gerçekleştirdiği işlevi göz önünde bulundurmalıdır. Sözünü ettiğimiz gibi Piyon, Atın c6 oynamasını ve majestelerini çatala almasını önlüyor. Onu Kb8 ile korumak işe yaramaz çünkü b7'deki bir Kale aynı noktadaki Piyonla aynı işi göremez. Bir Fil tıpkı bir Piyon gibi köşegenden taş aldığı için, eğer Beyaz tarafından alınırsa Piyonun yerine geçebilir. O halde Fc8 tutarlı bir hamle olacaktı.

Siyahın, Piyonu 1 ... Kb8 ile koruması durumunda ne olacağını görelim:

ŞEKİL 134
1 ... Kb8'den sonraki konum

Beyaz şimdi 2. K×b7 oynar. Ve Siyah ya Atla ya da Kaleyle alır. Beyazın ondan sonraki hamlesi Ac6+ olacak ve Siyahın Veziri düşecektir.

Siyah, Piyonu Fc8 ile korumuş olsaydı ve Beyaz sonra alsaydı Fil, Ac6+'i önleyecek konumda olacaktı.

At ve Kaleyle koruma sahte korumaydı.

Sahte koruma çoğunlukla bir açmazdan kaynaklanır. Bu son örnekte açmaz ortada bulunmadığı halde çok gerçektir.

ŞEKİL 135

Burada açmaz yokmuş gibi görünüyor. Oysa Beyaz Kale birinci yatayda yalnız açmazda değil orada yapışmıştır da. b3'deki Piyonun korunması aldatıcıdır. Beyaz, Piyonunun, öyle göründüğü halde, korunmadığını görmeseydi ne olurdu:

Siyah 1 ... F×b3 oynar.

ŞEKİL 136
1 ... F×b3'den sonraki konum

Fil, fare inindeki bir Aslan kadar güvencededir. Eğer Kale onu almak için birinci yatayı bırakırsa Siyah Ke1+ ile yanıtlar ve Beyaz Af1 ile örtse de bir sonraki hamle mattır.

Piyon sahte korunmadaydı (ve bu bir aracın iki şeyi aynı anda yapmayı yüklenmesi durumunun bir yinelenişidir: mata karşı önleme ve bir Piyonu koruma. Sözcüğün biçimsel ya da teknik anlamıyla açmaz olmamasına karşın, herhangi bir güçte bir açmaz vardı.)

Doğal olarak, gerçek bir açmaz da sahte korumaya yol açabilir:

ŞEKİL 137

Siyah Fil burada tehlikede, çünkü onu koruyan Piyonu a1'deki Beyaz Kale açmaza almış. Bu durumda Siyah, Filini c7'ye geri çekebilir, Şahını b8 oynamakla Piyonu açmazdan çıkarabilir ya da Vc7 ile File ek koruma getirebilir. Tek başına Piyon görevini yapamadığı için hiçbir koruma yoktur.

Bir Piyon ya da araca verdiğiniz korumaya her zaman iki kez bakın. Yüzeysel bir bakışta yeterli bir korunma gibi gelen şey tümüyle yetersiz duruma gelebilir. Bir aracın korunması ancak koruyucularının güvenliği ve hareketliliği oranında iyidir. Bir şeyi korunmak için aşırı yüklenmiş bir araca gönderirseniz o şey düşer. Koruyucunun açmazda olmasına izin vermek koruyucuyu değersiz kılar.

İleride boş karelerin de araçlar gibi ya da daha bile çok korunması gerekebileceğini göreceksiniz. Atağa açık bir kare, atağa açık bir Piyon ya da araç gibi düşebilir; ve bir karenin

rakip eline düşmesini hemen hemen kesinlikle sızma ve sonuç olarak bozgun izler.

Açarak Atak

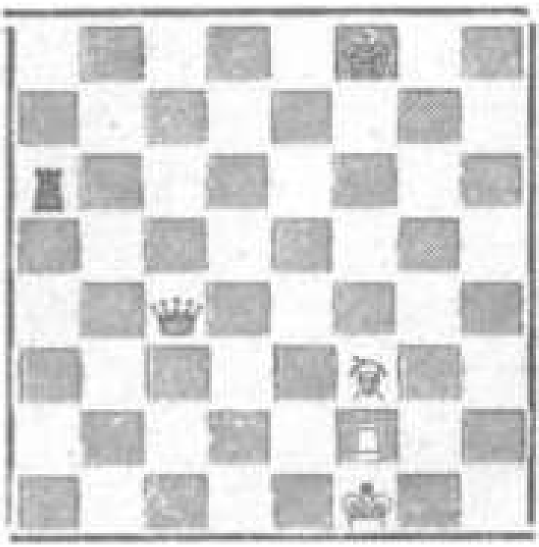
Ve şimdi de sıra, yeni başlayanlara şaşırtıcılık ögesi nedeniyle hoş gelen, bir silaha -açarak atak- geldi.

Buradaki açarak sözcüğü, açığa vurarak ya da ortaya çıkarak anlamına gelir (ve de bu onun kuşkusuz, şaşırtıcılık ögesinin kaynağıdır) Onun etkisi, patronunuz size yolvermek için iç odaya çağırdığında, rakip firmada şimdiki ücretinizin iki katına çalışmak için işi bırakmak istediğinizi söylemenize benzer.

İşleme biçimi burada yalın olarak örneklenmiştir.

ŞEKİL 138

Burada Siyahın ezici bir eleman üstünlüğü -bir Fil ve Kaleye karşı bir Vezir ve Kale- var. Ancak, Siyah 1...Vc4+ oynama yanılgısına düşüyor.



ŞEKİL 139
1...Vc4+'den sonraki konum

Bu hamle Siyahı, açarak atağın en güçlü türüne -çek diyerek açarak atak- düşürüyor. Beyaz şimdi 2. Fe2 ile açarak çek der.

ŞEKİL 140
2. Fe2+'den sonraki konum

Fil hamlesiyle (ki bunu çeki durdurmak için yapmıştı) Beyaz Kaleyi açığa çıkarıp şimdi Siyah Şaha çek diyor. Bu durumda -son derecede varsayımsal bir konum; Siyahın yaptığı körlüğü pek az oyuncu yapar- açarak atak yal-

nızca çek sağlamaz aynı zamanda Vezir ve Kaleyi şişler de.

Beyaz kesin bir yenilgiyi en kötü olasılıkla bir beraberliğe dönüştürmüştür.

Doğrusal çizgide hamle yapan üç araç -Kale, Vezir ve Fil- açarak çek ya da açarak atak yapabilirler. Piyon, At ve Şah da içinde olmak üzere herhangi bir araç atağı önce maskelerken sonra yol üzerinden çekilerek açabilir.

Burada bir Piyonun bir atağı nasıl açabileceği görülüyor:

ŞEKİL 141

Hamle sırası Beyazındır. Fili, Siyah Veziri amaçlıyor, ancak Filin atağı d5'deki Beyaz Piyon tarafından maskelenmiş. Piyon hamle yapar ve Filin atağı açılır. Beyaz d×c6 ya da d6 oynayabilir, her iki hamle de Vezire açarak atak amacına ulaştırır.

Bununla beraber 1.d6 oynamakta büyük yarar vardır. Bu, Vezire olduğu denli Kaleye de atak yapar ve Piyon öyle bir noktaya iler-

lemiş olur ki Siyah enerjisini, belki de elemanını, Piyonun bundan sonraki yataya erişerek Vezir olmasını önlemekte kullanacaktır.

DURUN!

Şimdi siz çeşitli ve güçlü silahları egemenliğinize aldınız. Bakalım onları ne denli iyi kullanıyorsunuz?

Kendini sınama sorusu No: 10

a) Aşağıdaki konumda bir Kale eksik olan Beyaz tehlikededir. Siyah K×c2 oynamakla tehdit ediyor. Veziri almakla kalmıyor Ata da açarak atak yapıyor. Beyaz buna ne yapabilir?

ŞEKİL 142

b) Bu konumda Siyah çabucak yıkılma tehlikesiyle yüzyüze. Beyaz 1. Kd8+ ile tehdit ediyor; Siyahın zorunlu yanıtı K×d8'dir ama bunu V×d8 ile Beyazın matı izler. Oysa Siyah bu tehditlere son verebilecek bir hamleye sahip. O nedir?

ŞEKİL 143

c) Aşağıdaki şekilde hamle Beyazda. O Vezir-Kale çatalı için 1.Ac6 oynar. Aşağıdaki hamlelerden sonra Beyaz nasıl sürdürür.

1. *Siyah Vezirini c8 oynarsa?*
2. *Siyah Vezirini c7'ye oynarsa?*
3. *Siyah Fa3 ile karşı atak yaparsa?*

ŞEKİL 144

d) Aşağıdaki konumda Beyaz açarak çekle tehdit ediyor, atak yapıp Siyah Veziri kaza-

nacak. Ne var ki hamle sırası Siyahın. Açarak çeki önleyecek hamleler hangileri?*

ŞEKİL 145

Çift Çek

Büyük bir aşçıbaşı önemli yemeklerini nasıl yemeğin sonuna saklarsa biz de bir satranç oyucusunun kullanabileceği en güçlü ve yalın silahı -çift çek- taktikler bölümünün sonuna bıraktık.

Çift çeke karşı savunma hemen hemen yoktur. O uygulamada olduğu denli psikolojik olarak da ezici, çok üzücü bir silahtır ve -Beyzbol'daki üçlü oyun gibi- çok seyrek oluşur. Ne var ki oluştuğu zaman onu yapan yenginin tadına varır. Ve karşı yan delik bir balon gibi sönüverir.

Kısaca çift çek temelde şöyle çalışır:

---

* Dahası Beyaz, açarak çift çekle (Ke8) mat yapabilecek (Ç.n.)

ŞEKİL 146

Çift çekin gücünü göstermek için Siyaha olağan durumda başa çıkılamayacak gibi büyük bir eleman üstünlüğü verdik. Siyahın bir Piyonunu önceden Vezir yaptığını varsayarak ona Beyazın bir Kale ve bir Filine karşı iki Vezir ve iki Piyon verdik. Olağan koşullarda yalnızca Vezir Siyaha oldukça kolay bir yengi sağlayabilir. Bir Vezir ve iki Piyon oldukça kolay bir yengiye yetmeliydi. Kaldı ki iki Vezir...

Böyle olduğu halde, eğer bu konumda hamle Beyazdaysa o bir vuruşta kazanacak 1. Kf8++ ve mat.

ŞEKİL 147
1.Kf8++ ve mattan sonraki konum

Kaleyi h3-c8 köşegeninden hareket ettirmekle Fille bir çek açıyor. Aynı zamanda Kaleyle de f8'den çek demiş oluyor.

Beyaz, Kaleyi alsa Filin çeki önlenemez, Fil alınmış olsa Kalenin çeki sürer. Çeki durdurmak için her iki aracın aynı anda alınması gerekir. Oysa bunun olanaksızlığı açıktır. Çek karşılanamaz mat olmuştur.

Çift çek çok üstün eleman gücü karşısında bile utkuya ermiştir.

Dikkat edilmeli ki 147. Şekildeki konumda yalın bir açarak çek yetersiz kalacaktı. Beyaz Kf4 ya da Kh5 açarak çeklerini oynasaydı (her iki durumda çek derken rakip Vezirlerden birine atak yapılıyor) h4'deki Vezir, Fili kolayca alacak ve Beyaz yine de bir Vezir ve iki Piyona karşı bir Kaleyle kalacaktı.

Çift çekin büyük etkisinin gizi, saldıran aracı almak ya da araya girmek biçimindeki savunmaların iş görmemesindedir. Kendisine çift atak yapılan Şah hamle yapmak zorundadır. Ve eğer hamle yapacak yeri yoksa (örnekte olduğu gibi) oyun biter.

İşte oyunu ansız ve kesin bitişe getiren başka bir çift çek örneği.

ŞEKİL 148

Konum ilk bakışta oldukça suçsuz görünüyor; her iki yanın da gelişmesi tamamlanmış; Beyazın gelişmesi görünüşte daha ileri, Siyahın açıkça iki kez hamle yapmış bir Atı ve erken hamle yapmış Veziri var; bir Piyon değişmesi yapılmış ve de olmuş başka bir şey yok.

Bu konum aldatıcıdır. Beyaz başlangıçta uyumuş olsa gerek. Üstün gelişmiş görünüşüne karşın, izniniz olmasa da, yenilmek üzere. Çünkü Siyah 1...A×f3 ++ ve mat gibi bir hamleye sahip.

ŞEKİL 149
1...A×f3++ ve mattan sonraki konum

Atak yapan At alınamaz; Vezirin çeki sürüyor ve e düşeyi üzerine bir araç getirerek Vezirin çekini durdurmak işe yaramaz; Atın çeki sürer. Tek yol Şahı hamleden kaçırmaktır, oysa Şah atak yapılmamış bir kareye hamle yapamıyor, o kareler kendi elemanlarınca tutulmuş.

Bu sergilenen, çift çek örneğinden daha çok bir şeydir. Onda, bu kitapta sık sık yinelenecek olan ve biri önceden verilmiş, bir ders vardır.

Bu ders «Mekanik hamle yapmayın»dır.

Kitabı izleyerek önce e düşeyi Piyonunuzu, sonra g düşeyi Atını, sonra f düşeyi Filini, sonra rok, sonra v.b. v.b. oynamaya köle gibi bağlı kalmayın. Bir hamleyi yalnızca bir örneği izlemek için yapmayın. Yalnızca en iyi hamleyi yapın. Bununla kurallar bozuluyorsa varsın hepsi bozulsun.

Dediğimiz gibi Siyah, az önce verilen örnekte açıkca üst üste iki kez hamle yapmış bir Ata ve gelişmesini tamamlamadan etkin oyuna girmiş bir Vezire sahipti. Beyaz gelişmesini tamamlamak için açıkça kitabı izlemek niyetiyle rakibinin ne yaptığına dikkat etmemiş.

Satranç tek başına oynanmaz!

Hamleleriniz, bir kitaptan ya da ne yapılması gerektiği üzerine konserve edilmiş bir kavramdan değil az önce yaptığınıza karşılık rakibinizin ne yaptığını anlamış olmanızdan kaynaklanmalıdır. Plan yapan ve uygulayanın yalnızca kendiniz olduğu düşüncesinin tuzağına

düşebilirsiniz. Yazık ki bu doğru değildir. Rakibiniz orada gevşekçe oturup tahtaya bakarken plan kuruyor ve onu uyguluyor olabilir. Ve onu dikkate almazsanız hiçbir yere ulaşamazsınız.

Bu gereksiz bir öğüt sayılabilir. Satrancın tek kişilik bir oyun olduğunu kim söyledi deyebilirsiniz. Satranç oynamak için iki kişinin gerektiğini herkes bilir.

Bununla birlikte, şaşırtıcıdır ki, çoğu satranç oyuncuları -sanılandan çok fazlası- satrancı tek yanlı bir iş olarak düşünürler. Onlar kendilerince parlak (ya da o denli parlak değil) düşüncelerine öylesine sarılmışlardır ki bir rakipleri olduğunu ayrımsayamazlar. Onlar ancak rakiplerinin düşünceleri ansızın ve sertçe gerçekleştiği ve kendilerini düşlemedikleri güçlüklerin içinde buldukları zaman bu hastalıktan kalkarlar. Kuşkusuz artık çok geçtir, çok geçten de öte.

Son örnekte Beyaza olduğu gibi.

DURUN!

... ve sonraki bölüme geçmeden önce kendinizi sınayın.

Kendinizi sınama sorusu No: 11

a) Aşağıdaki şekilde hamle sırası Siyahındır. 1 ... K×f5 oynamalı mıdır?

ŞEKİL 150

b) Aşağıdaki şekilde Siyah çektedir. Siyahlarda oynasaydınız çeki savmak için (a) Şh8 mi (b) Şf8 mi yoksa (c) V×e7 mi oynardınız? En iyi hamle hangisidir?

ŞEKİL 151

Bölüm Altı

OYUN SONU

Giriş

Oyun sonu mu? Daha oyun ortasını hatta açılışı bile gözden geçirmeden oyun sonuyla neden uğraşalım diye sorabilirsiniz?

Akla yakın bir soru; akla yakın bir yanıtı da var. Oyun ortasında ya da belki de açılışta mat olmanız olasıyken, sizden daha acemi bir rakibe rastlamadıkça oyun sonu durumuna gelmeyi ummayacağınız tümüyle doğrudur.

Öyle de olsa, ilk ve en açık olarak sayıların çokluğu dikkate alınmalıdır. Oyun sonunda iki, üç belki dört ya da beş elemanla iş göreceksiniz. Birkaç elemanla manevra yapmayı öğrenmek on, oniki ya da onaltı elemanla olandan çok daha kolaydır. Konumlar, kalabalık olmayan bir oyun tahtasında daha açık olduğundan gelecek hamleleri ve sonucu oluşturacak konumları görmek, onları gözde canlandırmayı öğrenmek daha kolaydır. Oyun tahtası araçlarla doluyken iki ya da üç hamle ilerisini gözde canlandırmak, deneyim ister (Seyrek yetişen

satranç dehalarından biri değilseniz. Öyleyseniz, kitap yazmanız gerekir, onları okumanız değil).

Ancak, daha da önemlisi, oyun sonu konumlarının kendilerinin amaç olmasıdır. Oyun ortası manevralarının büyük bölümü ve açılış oyununki bile ancak oyun sonunda bulunacak sonuçlar tarafından zorla kabul ettirilir. Ayrımsayacaksınız ki oyun ortasında yapacağınız işlerden çoğu avantajlı bir oyun sonu elde etmeye yöneliktir. Ve avantajlı oyun sonunun ne olduğunu bilmeden bunu nasıl yapabilirsiniz ki?

Çoğu kez bir oyun sonu konumunun aslı, oyun ortasında ortaya çıkar. Eğer onu ayrımsarsanız bir eleman kazanmayı ve de belki matı da zorlayabilirsiniz. Ayrımsamazsanız bir fırsat kaçırmış olur, çok çok iyi kazanabileceğiniz yerde kendinizi yenilgiyle karşı karşıya bulabilirsiniz.

Ve sonuç olarak -kimi oyuncuların, kedi uzanamadığı ciğere pis der gibisine davranışlarına karşın- bir de kendi güzelliği vardır.

Mantığı öyle katı, koşulları o denli yerinde ve ödülleri öyle sevindiricidir ki satrancın başka pek az yanı onun çekiciliğine ulaşabilir.

Eğer bu nedenler sizi kandırmıyorsa şimdilik güvenin ki «oyun sonunda usta olan satrançta ustadır».

Sonun Başlangıcı

Oyun sonu, araçların çoğu oyun tahtasından kaybolduğu zaman başlar. Belki de en geçerli ölçüt Şahın işlevidir. Açılışta Şahla yapılan en iyi şey onu güvenceye almak için, roktur; Şahı oyun tahtasının ortasında açık bırakmak bozguna çanak tutmak olur. Oyun ortasında Şah, korunur durumdan ayrılmaya zorlanmadıkça hareketsiz kalır; onu dışarı çıkarmak, her yandan atağa konu olacağı için, tehlikelidir.

Ancak, oyun sonunda Şahın rolü değişir. Yalnız ortaya çıkmakla kalmaz aynı zamanda oyun tahtasının en güçlü, saldırgan, döğüşçü araçlarından biri olmaya başlar. Gerçekten o, saldırınız için tümüyle gereklidir. Önceleri oyun tahtası üzerindeki köşesinde saklanırken şimdi hızlı adımlarla kendisini merkezleştirerek saldırı ve savunmadaki güçlerini yönetmeye çalışır.

Şahınızı böyle kullanabildiğiniz zaman oyun sonunda olduğunuzdan hiç kuşkunuz olmasın.

Başka bir ölçüt -her ne denli Şahın rolü gibi belirgin değilse de- Piyonun gücüdür. Açılışta Piyonlar, deyim yerindeyse, yolu kapatırlar; onlar yandaşları olan araçları bloke etmişlerdir ve araçların işlemesi için yer açmak üzere hamle yaparlar. Onlar hemen hemen yararlı oldukları denli sorunludurlar. Oyun ortasında (öğ-

reneceğiniz gibi) rakip arasına sızmış araçları koruyan ve onlara rakibi tehdit edici ileri karakollar oluşturan savunma kaleleri olurlar. Gerçekte onlar rakip geçekleri delineye de girişirler ancak iyi yönetilen bir oyun ortasında bu gibi saldırılar pek başarıya ulaşmaz.

Geçer Piyonlar

Oysa oyun sonunda Piyon bir güç merkezi oluşturur. Çelimsiz Piyade ataklarının rakip güçleri savunması olanaksız konumlara sürüşü böyle olur. Nimzovich'in «Geçer Piyon yükselme hırsıdır» dediği budur: onu ereğe sürün subay olsun.

Geçer Piyon nedir? Aşağıdaki şekle bakın:

ŞEKİL 152

Beyazın e düşeyi Piyonu ve Siyahın f düseyi Piyonu geçer Piyonlardır. İkisi de son yataya doğru ilerlerken komşu düşey üzerinde bir Piyona rastlamayacak. Beyaz ve Siyah a düşeyi Piyonları da geçer. Piyonlar ancak -şimdilik- birbirlerini bloke etmişler. Siyahın iki birleşik

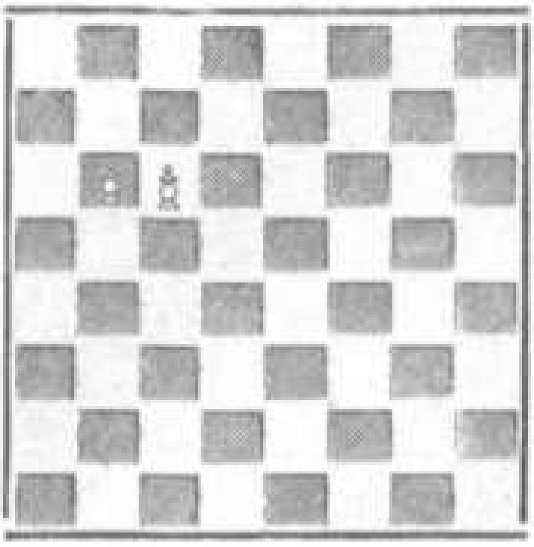
Piyonundan (d ve c düşeyi Piyonları) biri geçer Piyon olabilir.

Öyleyse bir geçer Piyon öyle bir Piyondur ki son yataya dek yolu üzerinde rakip bir Piyon bulunmaz. Gerçek rekabet aynı düşey üzerindeki Piyondan değil komşu düşeylerdeki Piyon ya da Piyonlardan doğar. Aynı düşey üzerinde karşısına çıkan rakip Piyon (yukarıdaki şekilde a düşeyi Piyonu) kuramsal olarak yok edilebilir. Oysa komşu düşeydeki Piyon gerçek bir güçlük çıkarır; geçer Piyon adayını alarak onu ortadan kaldırabilir.

Oysa utkuya giden yolu, aynı düşey üzerindeki ya da komşu düşeyler üzerindeki Piyonlarca sarılmış bir Piyon-uygulamada-gerçek bir geçer Piyon değildir.

O ancak yolu temizlenince gerçek geçer Piyon olur. Ve artık o çarpışılması gereken bir güçtür. Eğer ereğine doğru ilerliyorsa gücü erişilmez olur. Ve sonunda, amacına yaklaştıkça, gücü daha da büyür çünkü rakibi ne pahasına olursa olsun onu durdurmak zorundadır. Çoğu kez gözü yükseklerde olan bir geçer Piyonu durdurmak için bir Kale bile gözden çıkarılır.

Bir geçer Piyondan daha iyisi nedir? Bu, bir milyon dolara sahip olmaktan daha iyisi nedir diye sormaya benzer (yanıtı kuşkusuz iki milyon dolara sahip olmaktır). Ve yanıt iki geçer Piyondur. İşte söylemek istediğimiz şey:



ŞEKİL 153

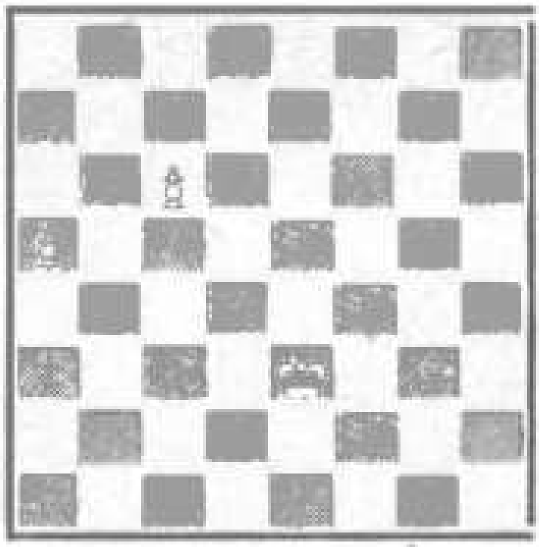
Buradaki geçer Piyonlar birleşiktir, komşu düşeylerde oldukları için biri ötekini koruyabilir. Verilen konumda, öndeki yatayda dört kareyi rakiplerin işgalinden korumuşlardır. Onlardan biri yedinci yataya ilerlerse öteki onu korur. Bu Piyonlardan birinin Vezir olmasını önlemek hemen hemen olanaksızdır. (Yapılabilir ama ancak olağan koşullarda bir Piyondan çok daha değerli olacak bir araç yitirerek) Eğer geçer Piyonları Şah destekliyorsa artık yenilemezler.

Birleşik olmayan geçer Piyonlar da korkunç bir etkinlik oluşturabilirler. Şuradaki gibi:

ŞEKİL 154

Siyah Şahın derdi başa çıkamayacağı kadar büyük; eğer h düşeyi Piyonuna saldırırsa d'düşeyi Piyonu Vezir olmaya yönelecek ve eğer b' düşeyi Piyonuna yönelirse h' düşeyi Piyonu Vezir olacak. Siyah Şahın sorunu yalındır; aynı anda tahtının iki yanında birden bulunması gerekiyor. Oysa bu açıkca olanaksızdır, iki Beyaz geçer Piyondan biri Vezir olacak ve oyun az sonra bitecek.

Ya da onlar zayıf olabilirler, buradaki gibi:



ŞEKİL 155

Yukarıdaki şekilde hamle Beyazda da olsa oyun beraberedir, çünkü Siyah Şah, desteksiz geçer Piyonları avlayabilir. Beyaz Şah yardım edebilseydi, Piyonlar utkuya ulaşacaktı, oysa Piyonlar yanarken o bir yerlerde lir çalıyordu.

Yinelene yinelene vurgulanacak çok önemli nokta; Şah oyun sonunda etkin, saldırgan bir araç gibi kullanılmalıdır; onun yardımı bozgunu yengiye döndüren bir kaldıraç kolu olabilir.

Kritik Zamanlama

Oyun sonunda zamanın, tahmin edemiyeceğiniz bir önemi olduğunu da öğreneceksiniz. Zaman sözcüğüyle söylenmek istenen «hamlenin kimde olduğudur». Konumlar vardır (ve de oyun sonunda sık sık ortaya çıkarlar) ki onlarda, zaman dışında her şey eşittir; hamle yapma hakkına (ya da zorunluluğuna) sahip olan yan, bu hak ya da zorunluluğun kazanma ile yenilme arasındaki ayrımı belirlediğini görür.

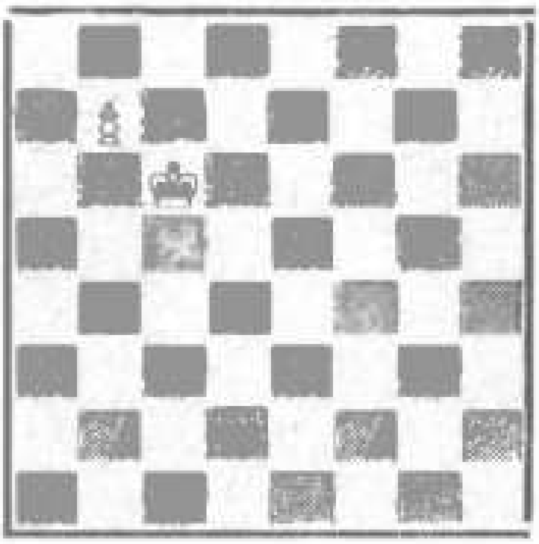
Aşağıdaki konum oyun sonunda zamanın ne denli değerli olduğunu kesin biçimde gösterir:

ŞEKİL 156

Yanlardan her biri bir Piyonunu Vezir yapmak üzere. Ve hamle (zaman) hangi yandaysa önce o yapacak ve de partiyi kazanacak.

Yukarıda verilen konumda hamle sırasına sahip olan yenecekti. Aşğıdaki konumdaysa tersi doğrudur:

Beyaz ilk bakışta kuşkusuz bir yenginin sahibi görünüyor; Piyonu Vezir olmak üzere ve



ŞEKİL 157

ayrıca Şah tarafından destekleniyor. Oysa görünüşler aldatıcıdır.

Eğer hamle sırası Beyazınsa o ancak bir beraberlik yapabilir. Eğer Siyahtaysa, Beyaz kısa zamanda mat edecek. Niçin?

Siyah oynamak zorundaysa onun için ancak a7 karesi açıktır. Oyun aşağıdaki gibi sürer:

1	...	Şa7
2	Şc7	Şa6 (zorunlu)
3	b8V	

Ve arkasından mat gelir.

Eğer hamle Beyazdaysa, ya Piyonu bırakacaktır ki bu durumda ancak bir beraberlik olasıdır ya da Şb6 oynamalıdır ki bu durumda da, Siyah çek konumunda olmadığı halde yapacak, kurallara uygun bir hamlesi bulunmadığı için, hemen pat olur. (Yanlardan birinin çekde olmadığı halde, kurallara uygun bir hamlesi yoksa bu konuma pat denir.)

Hamle yapmaya zorunlu olmak (hak etmenin karşıtı olarak) istemediğiniz zaman hamlenin sizde olması, zugzwang diye adlandırılır.

Birçok oyun sonu oynadığınızda zugzwang'ın şeytanca bir şey olduğunu göreceksiniz. Her şeyin doğru, bütün güçlerinizin bir yenğiyi zorlamakta olduğu (ya da rakibinizinkini önlediği) bir konumdayken ansızın hamlenin sizde olduğunu ayrımsarsınız. Bir şeye dokunursanız tüm hazırlığınız çökecek. Oysa hamle yapmak zorundasınız. Yazık ki zugzwang'dasınız. Satranç ustasının dağarcığında rakibini zugzwanga sokmak için kullanılabilecek birçok hile türü bulunmalıdır. Ve bunlar sihirbaz oyunları kadar tat vericidir. Onlardan birini rakibiniz size uygulamaya kalkıncaya dek...

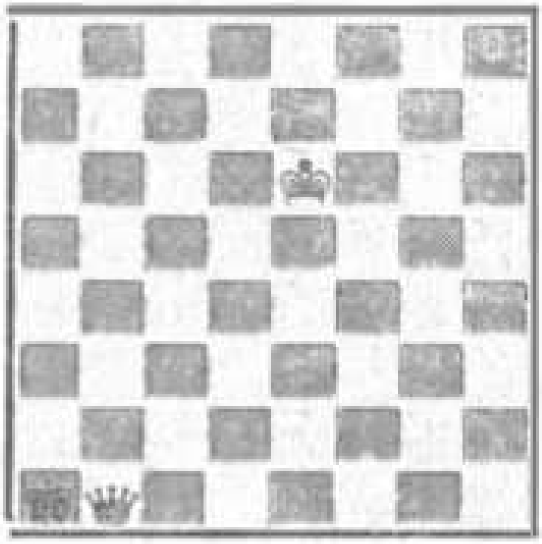
Bu, savaş hile ve becerilerinin hepsinden -Şahın kullanılışı, geçer Piyon, zugzwang ve ötekiler- çeşitli oyun sonu türlerini incelerken ayrıntılarıyla söz edeceğiz.

VEZİR'LE MAT

En kolay mat, yalnız bir Şahın bir Şah ve bir Vezirle karşılıklı kaldığı mattır.

Matı zorlamak için nasıl hareket edersiniz?

En kolay yol Şahı oyun tahtasının kenarına gitmeye zorlamaktır. Şah daha çok kımıldayamaz duruma gelince mat yalın, mekanik bir şey olur. (Gerçekten yalnız bir Şaha karşı Şah ve Vezirle mat yapmak yalın mekanik bir



ŞEKİL 158

işlemdir; ancak kimi toy oyuncular dilediklerince çok «çek» deyebilmenin sarhoşluğu içinde işi süresiz uzatırlar ve kimi tuzaklardan habersiz olarak kendilerini pat konumunda bulurlar.) Yukarıdaki şekildeki konumda Beyaz Şahı oyun tahtasının dört köşesinden herhangi birine sürmeyi seçebilirsiniz. Biz, keyfi olarak savunan Şaha en yakın olan sekizinci yatayı seçeceğiz.

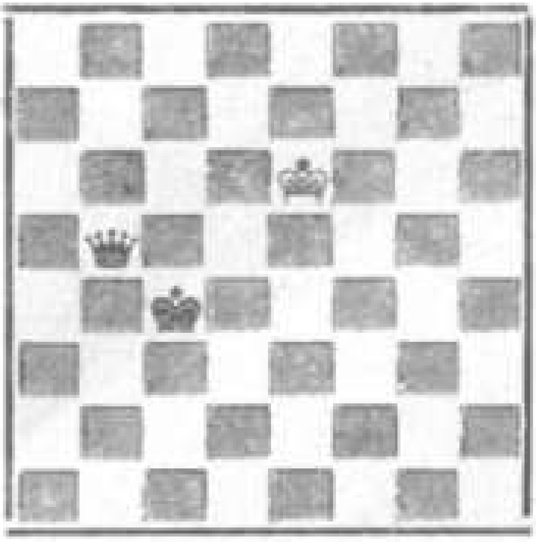
İlk hamlemiz 1 ... Vb5 olacak.

Bu, şahın 8. yataya şimdikinden daha uzak olmasını önlemeyi sağlar. Böylece o, 6., 7., 8. yataylar arasında sıkışır. Şimdi oyun, örneğin şöyle sürer:

2 Şd6 Şb3

Anımsatma: gereksiz çekler yok! Şimdi Şahınızı öldürücü darbeye yardımcı olmak için rakip Şaha yaklaştırmalısınız.

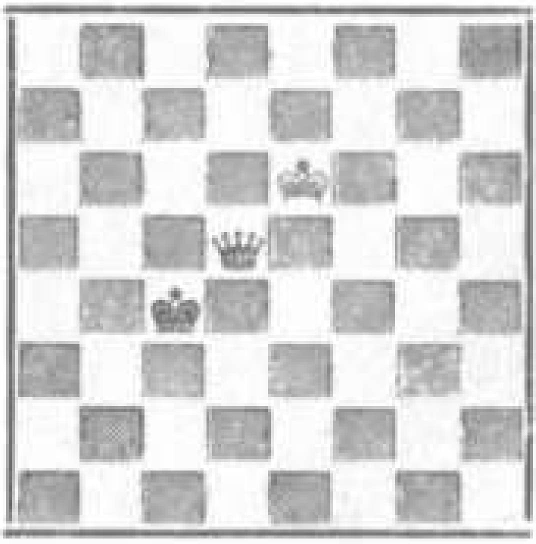
3 Şe6 Şc3
4 Şd6 Şc4
5 Şe6 ...



ŞEKİL 159
5. Şe6'dan sonraki konum

Şimdi Şahlar «karşıtlık» içindedir: Onlar aynı renkli kareler üzerinde tek sayıda (bir) karelerle ayrılmış konumda bulunuyorlar. Şahlar bu konumdayken atak yapan yan büyük bir üstünlüğe sahiptir; çek deyebilir ve savunan yanın hareket alanını daraltır. Siyah oynuyor.

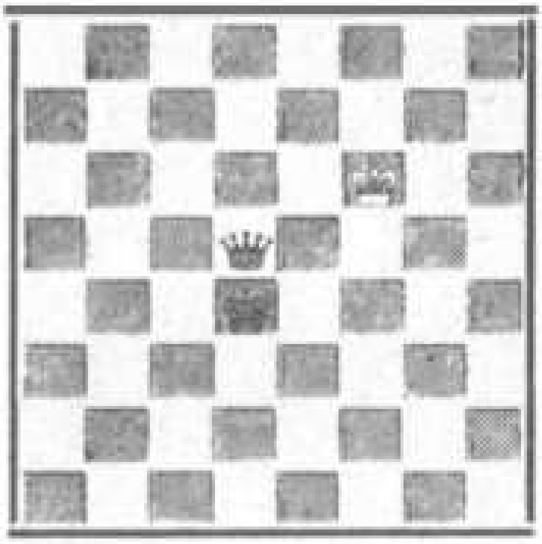
5 ... Vd5+



ŞEKİL 160
5...Vd5+'den sonraki konum

Beyaz ya altıncı yataydan ya da e düşeyinden ayrılmak zorundadır, her iki durumda da tahtanın kenarına doğru sıkışır. Oyun sürüyor.

6	**Şf6**	**Şd4**



ŞEKİL 161
6 ... Şd4'den sonraki konum

Şahlar yeniden karşıtlık konumundadır. Beyaz bu rahatsız konumdan kaçmak için hamle yapıyor.

7	**Şg6**	**Şe4**
8	**Şf6**	...

Şimdi her ne denli Şahlar karşıtlık konumunda değillerse de Siyah, konumu Beyaz Şahı geriye sürmekte kullanıyor.

8	...	**Vf5+**

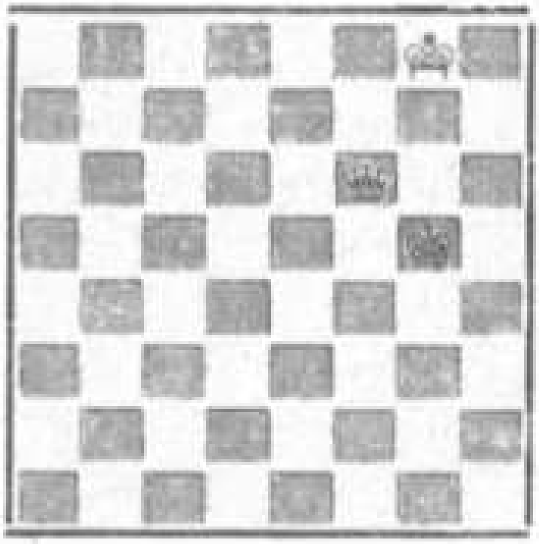
Şah geri çekilmek zorunda.

9	**Şg7**	**Şf4**
10	**Şh8**	**Vf6+**

Son hamlesiyle Siyah, Beyaz Şahın alanını daha da daraltıyor, altıncı yatayı da elinden alıyor.

Bu noktada (daha bile önce) rakibinize bir pat yaptırma olanağı vermemeye dikkat etmelisiniz. Her zaman, hamle yaptığınızda rakip Şahın bir sonraki hamlesini yapacağı en az bir karesi olmalıdır.

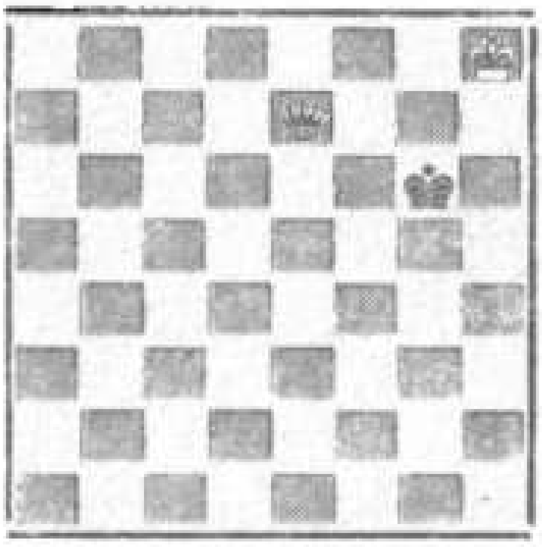
11	**Şg8**	**Şf5**
12	**Şh7**	**Şg5**
13	**Şg8**	**...**



ŞEKİL 162
13. Şg8'den sonraki konum

Dikkat! Eğer şimdi Siyah yanlış bir, karşıtlık elde etme çabasıyla ...Şg6 oynarsa oyun berabere biter. Beyaz çek konumunda olmadığı halde hamle yapamaz. Karşıtlığı elde etmenin yolu rakibinizi oraya gelmeye zorlamaktır: bunu yapmakla zaman harcayabilirsiniz ama en doğrusu budur.

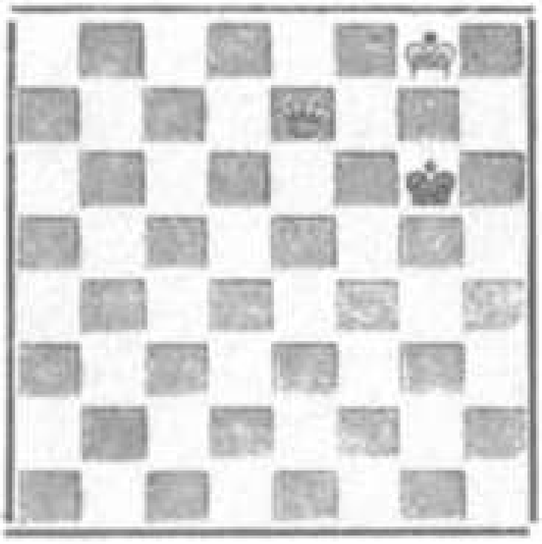
13	...	**Ve7**
14	**Şh8**	**Şg6**



ŞEKİL 163
14 ... Şg6'dan sonraki konum

Siyah, Beyaz Şahı karşıtlık içine hamle yapmaya zorlamıştır.

15	**Şg8**	...



ŞEKİL 164
15. Şg8'den sonraki konum

Bu, Siyahın elde etmeye çabaladığı konumdur. Savunan Şah oyun tahtasının kenarındadır ve hamle sırası atak yapandadır.

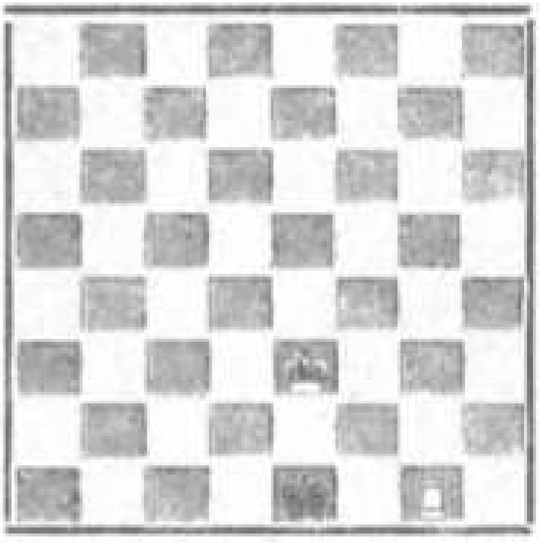
15 ... Ve8 (ya da Vd8 ya da Vg7) #

Şekil 158'de verilen konumdan dokuz hamle içinde mat yapmak olasıydı. Ancak sergilenen oyun daha «gerçek»tir, dokuz hamle matı her iki yanda yetkin oyun gerektirir, böyle bir şeyle karşılaşmayabilirsiniz. Bununla beraber yöntem ve teknik aynıdır; savunan Şahı oyun tahtasının kenarına süreceksiniz; gereksiz çekler yapmayacaksınız; savunan Şahın hareket alanını düzenli biçimde daraltacaksınız ve sonuçta oyun tahtasının kenarına geldiğinde, savunan Şahı karşıtlık konumu içine hamle yapmaya zorlayacaksınız. Sonra da mat edeceksiniz.

KALE İLE MAT

Yalnız bir Şaha karşı Şah ve Kaleyle mat da oldukça kolaydır ve birçok bakımlardan Vezir ve Şahla mata benzer. Büyük ayrım Kaleye Şahla atak yapılabilmesidir, bu Vezire yapılamaz. Bir sürçmeyle, savunan Şahın Kalenizi almamasına dikkat etmelisiniz.

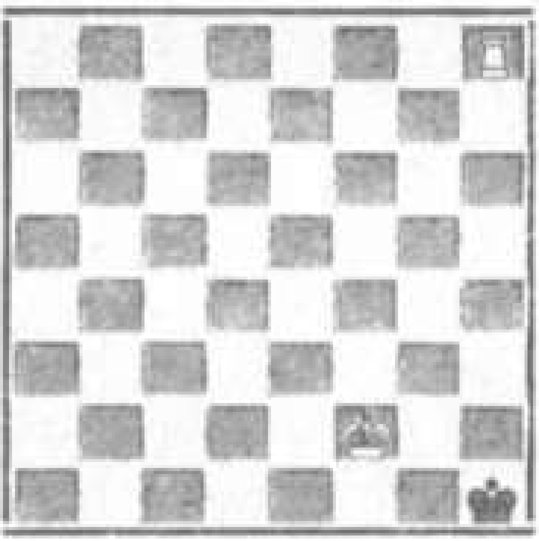
Amaç Vezirle olduğu gibidir: Şahı oyun tahtasının kenarına sürmek, karşıtlığa sokmak sonra mat. Son konum şunun gibi olacak:



ŞEKİL 165

Gördüğünüz gibi karşıtlık savunan Şahın kaçışını önler.

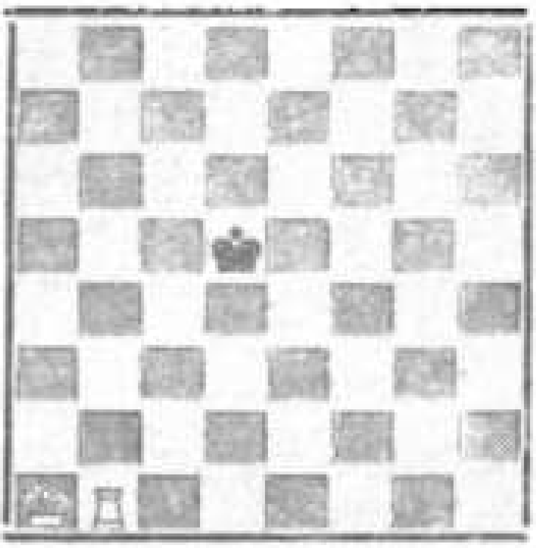
Mat aşağıdaki konumda olduğu gibi karşıtlık olmaksızın da yapılabilir.



ŞEKİL 166

Bu, savunan Şah yalnızca oyun tahtasının kenarında değil aynı zamanda köşesinde de bulunduğu için olasıdır. Böyle bir konumda karşıtlık gerekmez. Şah, mat olmasında etkili olmuştur.

Matı görüntülemek için Vezir matının başlangıcına benzeyen aşağıdaki konumdan başlayalım:



ŞEKİL 167

Şahı yukarı sürerek başlarız çünkü Kale, Vezir denli güçlü değildir, atak yapanın Şahı bu matta belirgin biçimde daha etkin olmak zorundadır.

1	Şb2	Şd4
2	Şc2	Şe4
8	Kb5	

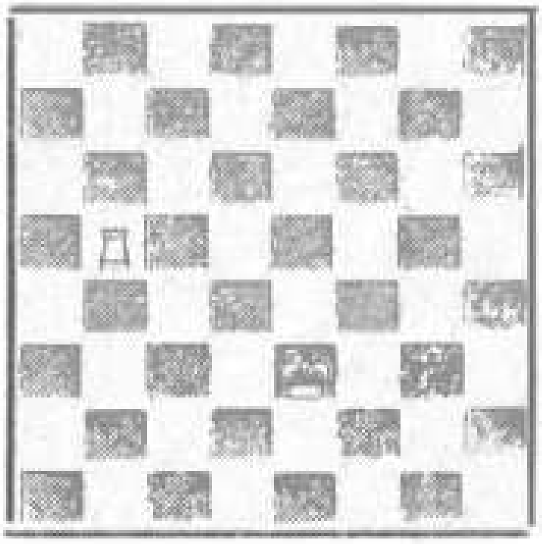
Bu hamleyle Beyaz, Siyah Şahı dört, üç, iki ve birinci yataylara bağlar. Amaç, Vezirle matta olduğu gibi Şahın hareket alanını, istenen konuma gelinceye değin, yatay yatay, düşey düşey daraltmaktır.

3	...	Şd4
4	Şb3	Şe4
5	Şc3	Şf4
6	Şd3	Şg4
7	Şe3	...

Siyah eğer şimdi 7 ... Şh4 oynama yanlışını yaparsa Beyaz 8Şf3 ile yanıtlayabilir. Siyah

sonra da Şh3 ile karşıtlığa girmeye zorlanacak ve ondan sonraki hamlede Beyaz mat yapacaktır. Bu yüzden Siyah sahip olduğu tek hamleyi oynar.

7 ... Şg3



ŞEKİL 168
7 ... Şg3'den sonraki konum

Şahlar şimdi karşıtlık konumundadır ve Siyah Şahın alanını daraltmak için bir çek denmelidir.

8 **Kg5+**

Bu, Siyah Şahı oyun tahtasının kenarına iter.

8 ... **Şh4**

Kuşatılmış Şah Beyaz Kaleye saldırır (Kale yerine Vezir olaydı doğal olarak bu olanaksızdı). Beyaz buna göz yummalıdır. Şimdi yalnız Kaleyi koruyan değil aynı zamanda Siyah Şahı ölümcül köşeye daha da iten bir hamleyle yanıtlar.

9 Şf4 ...

Siyahın bir sonraki hamlesi, öteki birçoğu gibi zorunludur.

9 ... Şh3
10 Şf3 Şh2

Eğer Siyah 10 ... Şh4 ile Kaleye saldırma yanlışını yaparsa Beyaz Kalesini beşinci yatay boyunca güvenli bir kareye çekecek, sonra Siyah karşıtlığın içine (h3'e) doğru oynamak zorunda kalacak ve Beyaz ondan sonraki hamlede mat yapacaktır.

11 Kg8 ...

Beyaz 11. Kg7 ya da Kg6 da oynayabilirdi, bu yalnızca Siyahı zugzwanga zorlamak için düşünülmüş (güvenli bir karede) zaman harcamadır*. Coşkulu bir oyuncu Kg2+ oynamayı deneyebilir ve oyunu çok kötü edebilir. Çünkü Siyah ondan sonra Şh1 oynar ve Beyaz Şf2 ya da Şg3 ile izlerse Siyah pat yapabilir.

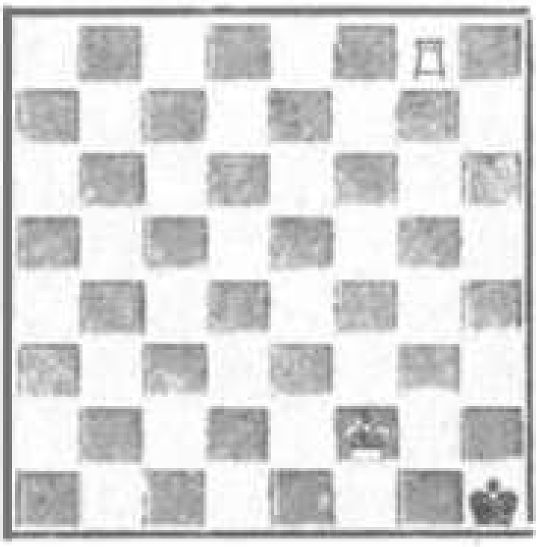
11 ... Şh1

Siyah 11 ... Şh3 oynarsa Beyaz 12. Kh8 çabuk matıyla yanıtlar.

12 Şf2 ...

Ve Siyah şimdi zugzwang dadır. Karşıtlık içine hamle yapmak zorundadır.

* Özel deyimiyle bekleme hamlesi (Ç.n.)



ŞEKİL 169
12. Şf2'den sonraki konum

12 ... Şh2
13 Kh8#

Yalnız onüç hamle mi? Vezirle mat onbeş hamle mi tuttu? Burada bir yanlışlık mı var?

Hayır yok. Şaha karşı Şah ve Vezirle matın en iyi oyunla dokuz hamlede tamamlanabileceği söylenmişti. Gösterilen Vezir matı -yeniden işaret edelim ki- en iyi oyun değildi. O ustaca olmayan bir oyunla olabileceği düşünülen sürede tamamlanmıştı. Tamamı gerçek olan ilkeler verilmişti.

Kale matında en iyi oyun oynandı. Bu denli yetenekli bir rakibin çabucak silinip süpürülmesini uygun bulmayabilirsiniz. Ne var ki ilkeler yine de değişmiyor; sorunumuz her zaman oyun tahtasının kenarına itmek ve sonra son vuruşu gerçekleştirmektir.

FİL VE AT'LA MAT

Şah, Fil ve At ile yalnız bir Şahı mat etmek uzun ve güç bir oyun sonudur. Ayrıca gerçek odur ki, bu oyun sonunu kullanmaya çok seyrek, o da olursa, gerek duyacaksınız; kendisini Şahtan başka bir şeyi yok durumda bulan rakip, mat olma sıkıntısından kurtulmak için oyunu bırakmayı yeğler.

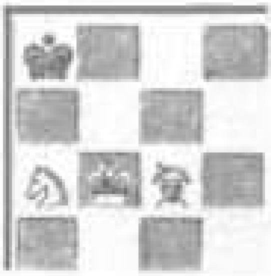
Neden bunca zor?

Önce, Fil ve At oyun sonu, bir amaca varmakta birbirleriyle işbirliği yapabilen öteki araçlarınkine koşut olmayan bir olaydır. Özellikle öyledir çünkü Fil ve At kolayca işbirliği yapamazlar; Fil uzun menzilli, uzaktan vuran bir araç, At'sa kısa menzilli ve içten savaşan bir araçtır.

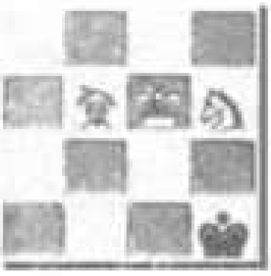
Ve de sizin yalnız bir Şah karşısında Şah, At ve Fille mat yapabileceğinize karşı çıkabilecek inatçı rakipleriniz bulunması olasılığı da vardır. Bu oyun sonunu bilmek, Aşağı Silezya'da her zaman kaç cins karınca bulunduğunu bilmek gibi bir şeydir; kim bilir belki bir gün bu bilginizle bir yarışma programından 30 ayak boyunda bir kruvazör kazanabilirsiniz (satranç kurallarına göre bir oyuncu rakibinden kendisini mat etmesini isteyebilir ve rakibi 50 hamle içinde bunu yapamazsa oyun beraberedir).

Fil ve At'la mat etmenin yolu şudur:

Son konum Şekil 170 ya da Şekil 171'deki gibi olmalıdır.



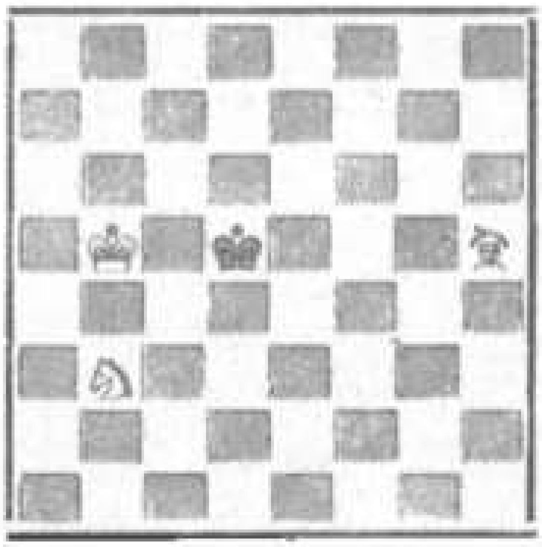
ŞEKİL 170



ŞEKİL 171

Gördüğünüz gibi savunan Şah, Filin atak yapabileceği renkteki iki köşeden birine doğru sürülmelidir. İlk amaç Şahı oyun tahtasının kenarına doğru sürmek olmalı sonra köşeye doğru zorlamalısınız, kuşkusuz doğru köşeye.

Aşağıdaki gibi bir başlama noktası alın:



ŞEKİL 172

Siyah kendisini, olabildiğince merkeze yerleştirmiştir; orada kalmaya çalışacak ve eğer kenara doğru gitmeye zorlanırsa beyaz kareli köşelerin dışında kalmaya çabalayacak. Oyun şöyle sürebilir:

1	**Ff7+**	**Şd6**
2	**Fc4**	**Şe5**
3	**Şc5**	**Şe4**

Savunan Şah merkez kareleri yöresinde dolanmaya çalışıyor.

4 **Şd6** **Şf5**
5 **Fd3+** **Şf6**
6 **Ad2** ...

Şimdi At eyleme daha yakın olmak için manevra yapıyor.

6 ... **Şf7**

Ve hırpalanan Şahın hamleleri siyah kareli köşe doğrultusunda; eğer köşeye gidiyorsa niyeti o köşe olmalı.

7 **Af3** **Şf6**

Siyah Şah geçici olarak açık konumun üstünlüğünü alıyor, merkeze geri dönmek üzere.

8 **Şd7** **Şf7**
9 **Fc4+** **Şf6**

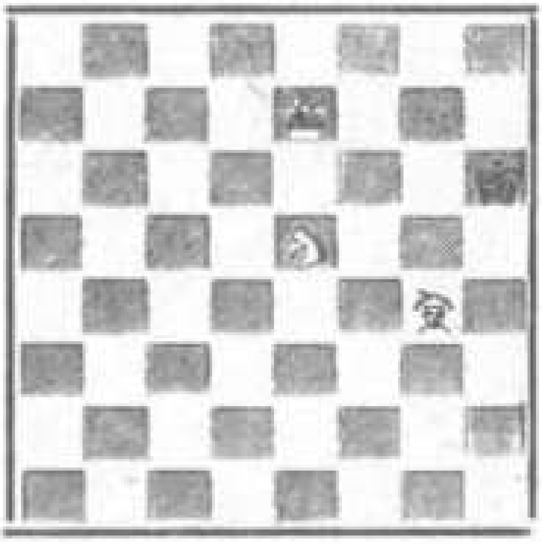
Siyah Şah kenardan uzaklaşmakta başarılı görünüyor.

10 **Fe6** ...

Oysa tuzak kapanmak üzere. 10. hamlesiyle Beyaz, Siyah Şahın f7 ve f5'e gitmesini önlemiş oluyor. f3'e getirilen At, Siyahın e5 ve g5'e gitmesini önlemiştir.

10 ... **Şg7**
11 **Şe7** **Şg6**
12 **Fg4** **Şg7**
13 **Ae5** **Şh6**

Sonunda savunan oyun tahtasının kenarına gitmeye zorlanmıştır. Şimdi ona yalnızca h1 karesine gitmek kalıyor.



ŞEKİL 173
13 ... Şh6'dan sonraki konum

14 Şf6 Şh7

İyi de o ne! Şah yanlış doğrultuda (yani Beyazın açısından yanlış). Siyah renkli köşeye yöneliyor.

15 Af7 Şg8

Şahın oyunu böyle olursa biz de ona göre oynayabiliriz. Onu a8 karesine süreriz ve h düşeyine çekilmesini önlemeye başlarız.

16 Ff5 ...

Yalnızca bir hamlesi var.

16 ... Şf8

Bir noktadan sonra savunan Şahın geri dönmesi önlenir ve sorun yalınlaşmaya başlar.

Beyaz Şah altıncı yatay boyunca son ereği b6'ya doğru hamle yapacaktır. At kendi son konumuna erişmek üzere sıçrayacaktır. Ve Fil, ki o son vuruşu gerçekleştirmekle görevlidir, Siyah Şahın beyaz kareler boyunca tuzaktan dışarı sızmasına göz kulak olacaktır.

17	**Fh7**	**Şe8**
18	**Ae5**	**Şd8**

Siyah Şah güvenliği için c7'yi erek alarak bir yarma yapmıştır.

19	**Şe6**	**Şc7**
20	**Ad7**	**Şc6**

Siyah Şah kuşatmayı yarmış gibi görünüyor ve yeniden merkeze yöneliyor. Ancak bu yarma tümüyle geçicidir.

21	**Fd3**	**Şc7**
22	**Fe2**	...

Bir bekleme hamlesi.

22	...	**Şd8**

Başka bir kaçma girişimi.

23	**Fh5**	...

Özür dileriz, kaçmak yasak.

23	...	**Şc7**
24	**Ff3**	**Şd8**
25	**Şd6**	**Şe8**

26	**Fh5+**	**Şd8**
27	**Ac5**	**Şc8**
28	**Ff7**	...

Zaman öldürme. Şahı ya da Atı hareket ettirmek Siyah Şaha tuzağın kapanmasını geciktirmek için başka bir şans verecekti.

29	...	**Şd8**
30	**Ab7+**	**Şc8**
31	**Şc6**	...

Gördüğünüz gibi, Beyaz Şah altıncı yatay boyunca kayarak rakip Şahın sıvışmasını engelliyor ve son konuma yaklaşmaya çalışıyor.

31	...	**Şb8**
32	**Şb6**	**Şc8**
33	**Fe6+**	**Şb8**

Hemen hemen geldik.

34	**Ac5**	...

Siyah Şahın şimdi oynayacak yalnızca bir karesi var o da açık renkli köşe karesi.

34	...	**Şa8**
35	**Fd7**	**Şb8**
36	**Aa6+**	...

Siyah Şah için yalnızca bir kare kalmıştır.

36	...	**Şa8**
37	**Fc6#**	

Bundan daha kısa sürede mat yapmak olası değildir. Ancak meydan okunsa bile 50 hamle içinde yapabilirsiniz.

ÖTEKİ MATLAR

İki Fille mat hemen hemen hiç oluşmaz. Oyun sonuna her iki yan hiç değilse bir Filini yitirmiş olarak girer.

At ve Fil matı gibi uzun ve çok yönlüdür, bununla birlikte o denli de karışık değildir, çünkü Filler birbirleriyle bir Atla olduğundan daha iyi işbirliği yapabilirler. Sonuç konumu şöyle olacaktır:

ŞEKİL 174

Azlığı nedeniyle, böyle bir matın ayrıntılarını vererek sizi sıkmayacağız; ancak şunu söyleyelim ki bu mat her dört köşede yapılabilir ve son birkaç hamle saldıran yanın epeyce «zaman harcamasını» içerir yani bir Fille bir köşegen üzerinde birçok yer değiştirme gerektirir.

İki Fille mat yapma umuduyla karşılaştığınızda çıkar yol bulmak için iki şey yapabilirsiniz.

a) Blöf yaparak rakibinizi bu konuda uzman olduğunuza, bu nedenle oyunu bırakmasının uygun olacağına inandırırsınız, ya da

b) Birkaç dakika izin ister, bir koşu en yakın kitapçıya gider ve özellikle oyun sonlarını konu alan bir kitap satın alırsınız.

Yalnız bir Şaha karşı, Şah ve iki Atla matı zorlamak olanaksızdır. Bununla birlikte iki Atla mat yapmak olanaksız değildir. Yalnızca zorlamak olanaksızdır. Eğer rakibiniz küçük bir yanlış yaparak kendisini mat olmaya yöneltirse olabilir. Son konum (birkaç satranç kitabının olanaksız demesine karşın, olabirliğini kanıtlamak üzere) şunun gibi olacaktır:

ŞEKİL 175

Anımsanması gereken nokta, rakibinizin yanlışı olmadan iki At ile mat yapamıyacağı-

nızdır. Bir Şah ve iki Atla, bir Şah ve bir Piyona karşı matı zorlamak olasıdır, ancak mat o denli çok dikkat ister ki satranç üzerine temel bir kitabın kapsamına girmez. Yine de eğer bu matı öğrenmek istiyorsanız bir oyun sonu kitabına başvurmanızı öneririz. (Sayfa 343'de okunacak başka yapıtlar dizelgesine bakın.)

Temel matların özetinden çıkarılan kimi geçerli sonuçlar:

§ Bir Vezir ve Şah dokuz hamle gibi kısa bir sürede mata zorlayabilir.

§ Bir Kale ve Şah, onüç hamle içinde mata zorlayabilir.

§ Bir At, Fil ve Şah yaklaşık otuz hamle içinde mata zorlayabilir.

§ İki Fil ve Şah, yaklaşık yirmibeş hamle içinde mata zorlayabilir.

§ İki At ve Şah, mata zorlayamaz.

Ve bunlardan çıkacak sonuçlar:

§ Oyun sonuna bir Fil saklamaya çalışın çünkü bir Fil bir Attan daha değerlidir.

§ İki Fil, iki Attan önemli oranda daha değerlidir.

§ Bir Kale, bir Fil ya da bir Attan daha değerlidir.

§ Vezir Kaleden daha değerlidir.

Bu sonuçlardan araçların değerleri için kaba bir çizelge düzenlenebilir. Önce araçları büyük ve küçük araçlar olarak böleceğiz. Yalnız başına (doğal ki Şahla birlikte) mat yapabilen

Vezir ve Kale büyük araçlardır. At ve Fil yalnız başlarına mat yapamadıklarına göre küçük araçlardır.

Şimdi eğer kendimizce bir Piyona 1 gibi bir değer verirsek At için yaklaşık 3, Fil için yaklaşık 3 1/2, Kale için yaklaşık 5 ve Vezir için yaklaşık 10 vermeliyiz. Unutulmamalıdır ki bu kesinlikle kararlama bir hesap biçimidir. Kimi konumlarda -örneğin kapalı konumlar- At, Filden daha değerlidir. Ve başka bir konumda bir Piyon Vezirden bile değerli olabilir.

Ne var ki çabuk hesaplama amacı için bu değerlendirme yararlıdır. Örneğin o size rakibinizin Filiyle Kalenizi değişmeyin der (Böyle bir takas «kırışmanın yitirilmesi» ya da «kırışma» diye bilinir). O size rakibin Atıyla Filinizi değişmeyin der (bu kimi kez «küçük kırışmanın yitirilmesi» diye anılır).

Bununla birlikte bu değer çizelgesine köle gibi bağlanmamalı. Kimi koşullarda kırışmayı yitirmekle kazanan bir konum elde edebilirsiniz. Ya da başka koşullarda küçük kırışmayı yitirmekle rakibinizin konumunu zayıflatabilirsiniz.

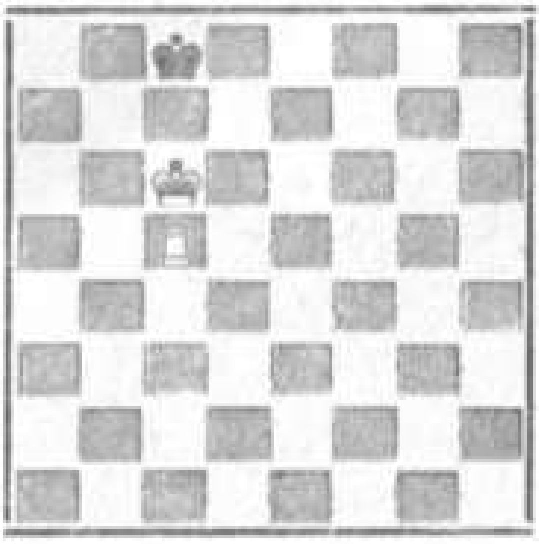
Şimdi

DURUN!

Temel matlarınızı biliyor musunuz?

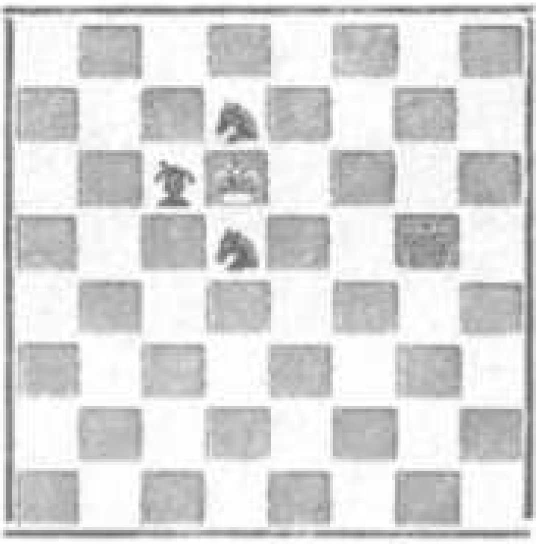
Kendinizi sınama sorusu No: 12

a) Aşağıdaki konumda Beyaz kaç hamlede mat yapabilir (Sıra Beyazda)?



ŞEKİL 176

b) Aşağıdaki konumda hamle Beyazdadır. Nereye oynamalıdır? neden?



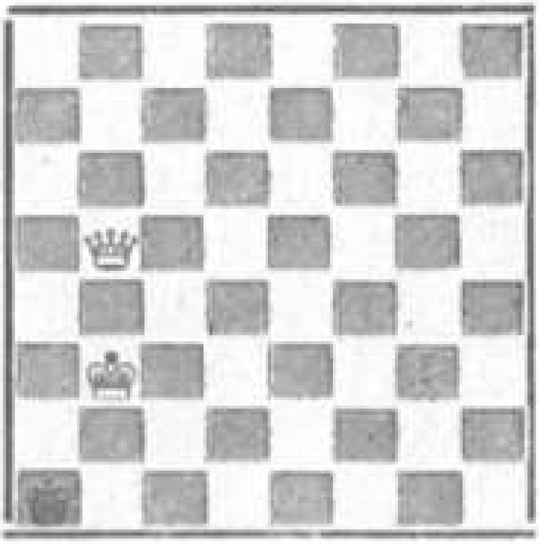
ŞEKİL 177

c) Aşağıdaki konumda hamle Siyahın. 1 ... Fe4? oynamalı mı?

ŞEKİL 178

d) Aynı konumda -yukarıdaki şekil- Siyah en çabuk nasıl mat edebilir?

e) Aşağıdaki konumda hamle Beyazın ve bir hamlede mat edebilir? Nasıl? «Bir hamlede pat»da olabilir. O nasıl?



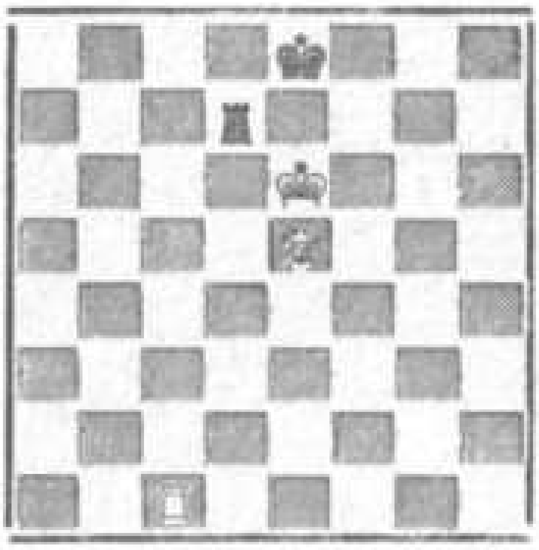
ŞEKİL 179

KALEYE KARŞI KALE ve FİL

Bu -savunan Şahın bir Kaleyle desteklendiği ve saldıran Şahın bir Kale ve bir File sahip olduğu- mat her iki yan için de güçtür. Savunan yan en küçük bir sürçmede yenilir; atak

yapan yanılgıya düşerse kolayca girişim önceliğini (inisiyatif) sonra da partiyi yitirebilir.

Teknik açıdan savunan Şah oyun tahtasının kenarına ve karşıtlık konumuna itilmişse mat olasıdır. Aşağıdaki şekilde Philidor'un klasik konumu olarak bilinen temel mat konumu sergilenmiştir.



ŞEKİL 180

Mat için gerekli olanlar birarada: Savunan Şah oyun tahtasının kenarında ve Şahlar karşıtlık konumunda. Ne var ki Siyah 1...Ke7+ Beyaz Şahı karşıtlık konumundan uzaklaştırmakla tehdit ediyor. Beyaz Ff6 ya da Fd6 oynamakla bunu önleyemez. İşte ne olacağı:

1	**Fd6**	**Ke7+**
2	**F×e7**	...

Siyah Pat olmuştur.

Bu nedenle Beyaz 1. Kc8+ oynar. Sonra oyun şöyle sürer:

1	...	**Kd8**
2	**Kc7**	**Kd2**

Burada Siyahı bir tuzak bekliyordu. Eğer o 2...Kd2 yerine 2...Şf8 oynasaydı ne olabileceği aşağıdadır:

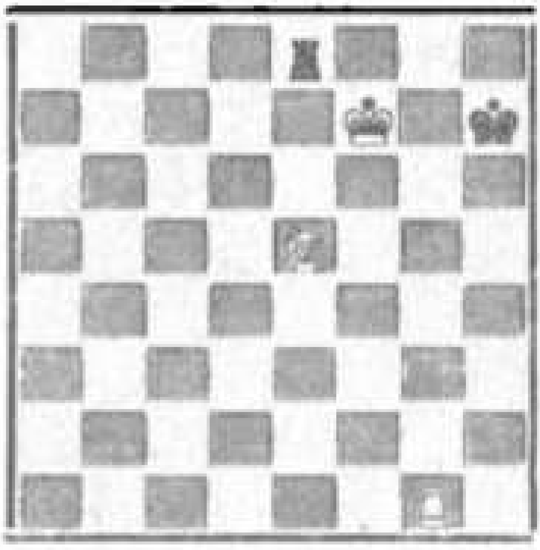
2	...	**Şf8**
3	**Kh7**	**Ke8+**
4	**Şf6**	**Şg8**
5	**Kg7+**	**Şh8**

(Siyah, 6Fd6+'den sonra Kalesini yitireceği için 5...Şf8 değil.)

6	**Kg1**	**Şh7**

7 . Şe7 açarak çekle Siyahı Kalesini yitire ceği için 6...Kf8+ değil).

7	**Şf7**	...



ŞEKİL 181
7. Şf7'den sonraki konum

Beyaz Filini bıraktı mı? Hiç de değil. Şahlar karşıtlık konumunda ve de savunan duva-

ra dayalı. Siyah, Fili almakla zaman yitirecek olursa Beyaz, Kh1+ oynayacak. Siyahın ondan sonra yapabileceği sadece Kh5 oynayarak matı bir hamle geciktirmek olabilir. 8. K×h5 mattır.

Ama şimdi 3. hamleye geri dönelim. Siyah 2 ... Kd2 bir bekleme hamlesi oynamıştı. Beyaz da şimdi bir bekleme hamlesi yapmalıdır. O 3. Kb7 oynayacak. (Bu bekleme hamleleriyle oyalanmak niye? Amaç, göreceğiniz gibi, Siyah Kaleyi öyle bir kareye gitmeye zorlamaktır ki, orada Beyaz, Siyahı Kalesini bırakmaya zorlayarak, kazansın).

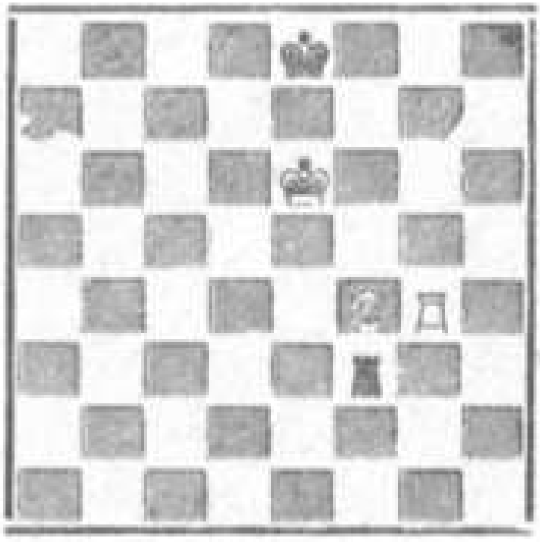
3	...	**Kd1**
4	**Kg7**	...

Şimdi Beyazın en yakın tehdidi Kg8 mattır. Siyah onu şöyle karşılıyor:

4	...	**Kf1**
5	**Fd6**	**Ke1+**
6	**Fe5**	**Kf1**
7	**Kh7**	**Kf3**
8	**Kg7**	**Şf8**
9	**Kc7**	**Şg8**
10	**Kg7+**	**Şf8**
11	**Kg4**	...

Bu, Fd6+ ile tehdit ediyor ki bu Şahı yeniden karşıtlığa iteler, Kalenin yolunu

11	...	**Şe8**
12	**Kf4**	... **tıkar.**



ŞEKİL 182
12. Ff4'den sonraki konum

Şimdi Beyaz Kg8'den ansız bir matla tehdit ediyor. Onu durdurmanın tek yolu -çok çok geçici olarak durdurmanın tek yolu- Kaleyi bilerek vermektir. Siyah Şf8 ile kaçmayı denerse Fd8 oynayabilir ve sonuç kaçınılmazdır çünkü Siyah karşıtlığa geri dönmek zorunda kalacaktır. Ve de ya hemen ya da Kaleyi bilerek verdikten sonra mat olacaktır.

Görüyorsunuz ki Kaleye karşı Kale ve Fille mat güç bir girişimdir. Beyaz amacını titizlikle izlemezse oyun berabere olabilir; eğer çok dikkatsiz oynarsa partiyi tümüyle yitirebilir.

Kendi hesabına Siyah da olağanüstü titizlikle oynamak zorundadır.

Oysa yeni başlayanlar için bu oyun sonunda ilginç olan önceden söylenmiş olan bir şeyin açıklanmasıdır; oyun sonu satrancın mantıklı, güzel bir bölümüdür; oyun tahtası üzerinde az araç olunca hamleleri önceden göz önü-

ne getirebilmek daha kolay olur; geri kalan araçların her birinin bir rolü vardır ve o rolü yerine getirmelidir; oyun sonu düş gücünü ve beceriyi harekete geçirici bir karşılaşma olabilir.

FİL'E KARŞI KALE

Bildiğiniz gibi Fil yalnız başına, ve de Şahın doğrudan yardımıyla bile yalnız bir Şahı mat edemez. Öte yandan Kale kolayca mata zorlar.

Böyle olmasına karşın şaşırtıcıdır ki Şahlardan biri bir Kaleyle ve öteki bir Fille desteklendiğinde oyun sonu çoğunlukla bir beraberliğe yol açar.

Bir satranç kitabı (örneğin bu kitap) «çoğunlukla» dediği zaman bu, «ustalar oynadığı zaman çoğunlukla» demektir. Örneğin birçok satranç kitabında Kaleye karşı Kale ve At oyun sonunda, ancak özel koşullarda oyun tahtasının kenarında kazanılabileceğinin söylendiğini göreceksiniz. Bunun anlamı «iki usta oynadığında oyun çok olasıdır ki, oyunculardan biri oyunu istediği konuma sokmaya zorlayamadıkça berabere bitecek»dir. Yoksa iki olağan oyuncunun birbirleriyle «oyun berabere biter» zıtlaşmasına girmesi gerekmez. Hiç kimse kusursuz değildir. Ancak kimi büyük ustalar, özellikle oyun sonunda kusursuzluğa çok yaklaşır-

lar. Üst düzeydeki turnuvalarda ve maçlarda partilerin çoğunun berabere bitme nedeni budur; her iki yan birbirinin insanca olasılıklar içinde, ne oynayacağını ve yanlış ya da atlama yapmayacağını bu nedenle yanlışları kullanma şansı bulunmadığını bilir (ya da bundan kuşku duymaz).

Oysa olağan oyuncuların incelemeye ayıracak zamanları yoktur, öyle kusursuza yakın oynamaları olanaksızdır. Onlar yanlışlar yapacaklardır. Bir satranç kitabında örneğin «Vezire karşı Vezir oyunu sonu beraberliktir» biçiminde bir yargı ile karşılaştığınızda böyle bir oyun sonunun kazanılamayacağını otomatik olarak kabullenmeyin. Yanlardan biri bir sürçme yaparsa kazanılabilir. Bunun için biz her ne denli, File karşı Kale oyun sonu «çoğu kez beraberliğe yol açar» dediysek de bu «siz bir usta, rakibiniz bir ustaysa parti belki de yengi olmayacaktır» anlamına gelir. Ancak siz usta değilsiniz ve rakibiniz de usta olmayabilir. O zaman her şey elbette oyunadır.

Aşağıdaki koşullar karşısında yengi zorlanabilir:

1. Şahlar karşıtlık içindedir.

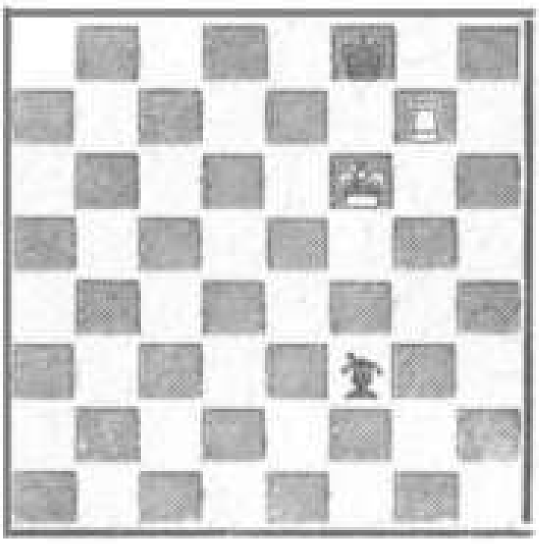
2. Hamle sırası atak yapan yandadır (Kalesi olan yan).

3. Şahların üzerinde bulunduğu kareler Filin hareket ettiği rengin tersi renktedir.

4. Konum bir köşe konumu değildir.

(Yineleme: Dikkat, yengi zorlanabilir diyoruz, bu koşullar dışında yengi olanaksızdır demiyoruz.)

Yengi için sözü edilen klasik konum aşağıdaki gibidir:



ŞEKİL 183

Onu «klasik» yapan nedir?

Eğer hamle Beyazdaysa koşulların hepsi bir aradadır.

Siyah oynayacaksa bu avantajı koşulları bozmak için kullanacak, bunun için de Şahını karşıtlıktan çıkaracaktır. (Karşıtlık savunan yan için her zaman tehlikeli bir durumdur.)

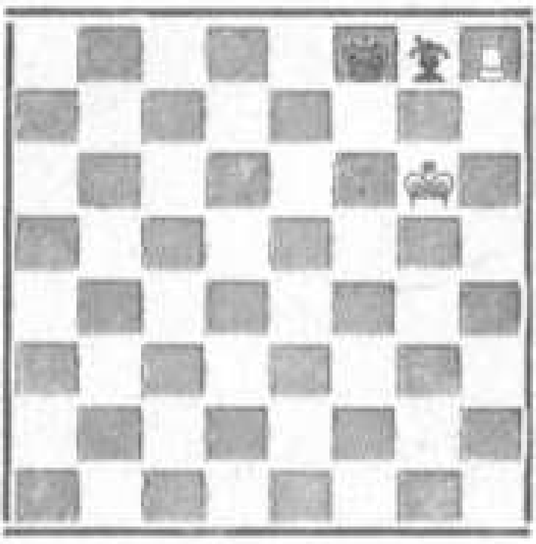
Beyaz statükoyu korumak ister. Yalnızca korumak değil onu matı zorlamak için kullanmak da ister. Yanlış hamle yaparsa Siyah hemen karşıtlığı bozacaktır. Beyaz ona bu şansı vermemek zorundadır. Beyaz bunu, bir şeyleri

sürekli tehdit ederek yapar: mat ya da Filin alınması.

1 **Kg3** (File saldırı)

Siyah, kuşkusuz, filini Şahı yöresinde tutmak zorundadır. Başarılı olamazsa bu, mat tehdidiyle Filin alınmasına neden olabilir.

1	...	**Fh5**
2	**Kh3**	**Ff7**
3	**Kh8+**	**Fg8**
4	**Şg6**	...



ŞEKİL 184
4.Şg6'dan sonraki konum

Fil açmazda olduğundan, kuşkusuz, hamle yapamaz. Bu, Siyahın ancak Şah hamlesi yapabileceği anlamına gelir. Ve Şah ancak e8 ya da e7 ye hamle yapabilir, Fil bırakılıyor, artık alınabilir.

Fil d, a, b ya da c düşeylerine gitmiş olsaydı da sonuç aynı olacaktı. Sonuç olarak e düşeyi-

ne oynamak zorundaydı. (Kalenin taradığı g düşeyine oynayamayacağıysa ortadadır.) Böylece Siyah,

1 ... **Fe4** oynar

Beyaz Ke3 oynayarak atağı elde tutar.

2 **Ke3** ...

Şimdi Fil g düşeyine güvenle hamle yapabilir.

2 ... **Fg2**

Beyaz rahat bırakmıyor.

3 **Ke2** ...

Fil Şah yöresini (Yani Şahın üzerinde bulunduğu ya da ona komşu olan düşeylerden biri.) bırakmaya zorlanmıştır.

3 ... **Ff3**
4 **Kf2** ...

Şimdi Fil güvenli düşeylerden uzağa hamle yapmak zorundadır.

4 ... **Fc6**

Ve Beyaz onun atağını bastırır.

5 **Kc2** **Fd7**

Beyaz Fili yorarak atağa açık bir konuma doğru iter. O şimdi Siyahı, Filden ayrılmaya zorlayarak Şekil 184'dekine eşdeğer bir konum oluşturabilir.

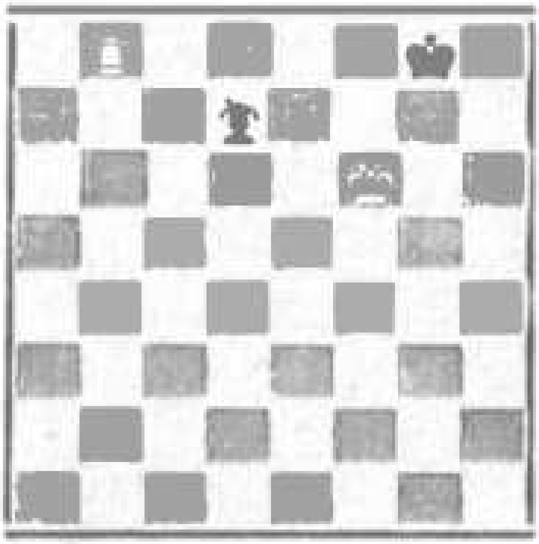
6 **Kb2** ...

Görünüşte atak gevşetilmiştir ve Siyah dinginliği karşıtlıktan kurtulmak için kullanır.

6 ... Şg8

Ne var ki Beyaz tepesinde

7 **Kb8+** ...



ŞEKİL 185
7.Kb8'den sonraki konum

Fil yitirilmiştir. Siyah Fili araya sokarsa Beyaz K × F + oynayacak. Eğer Siyah yedinci yataya kaçarsa Beyaz, Fili açmaza alarak kazanmak için Kalesini bu yataya indirecek. Arkadan da mat.

Şimdi oyunun arkasındaki kuralları inceleyelim. Amaç, Fili Şahın bulunduğu ya da ona komşu düşeylerden uzağa itmekti. Niçin?

Çünkü bu düşeyler dışında Filin bir çeki savmak için araya girmesinin değeri olmaz. Araya girecek olursa Şahla yapılacak ikinci bir atakta bırakılacağı kesin. Ya da Beyaz, Siyahı hamle yapmaya zorlamak için zaman öldüre-

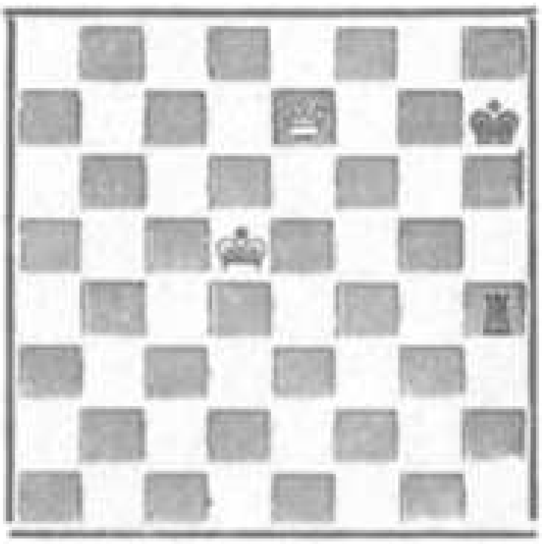
bilecek. Ve Filin açmaza alınmasıyla Siyah, Filden uzağa hamle yapmak ve böylece Beyazın onu almasına izin vermek zorunda kalıyor.

Fil güvenceli düşeylerden uzağa nasıl sürüldü? Sürekli atakla. Bu sürekli atak da Siyaha karşıtlıktan çıkmak için zaman bulma izni vermedi. Bu zamanı ayıracak olsa Fil ansız düşecekti.

KALEYE KARŞI VEZİR

Şahlardan birinin Vezirle, ötekinin Kaleyle desteklendiği oyun sonuna aynı uslamlama uygulanır. Burada da yine az güçlü destekleme aracı Şahının korumasından uzak tutulmalıdır. O sonra bir dizi çek ve çift atakla alınabilir.

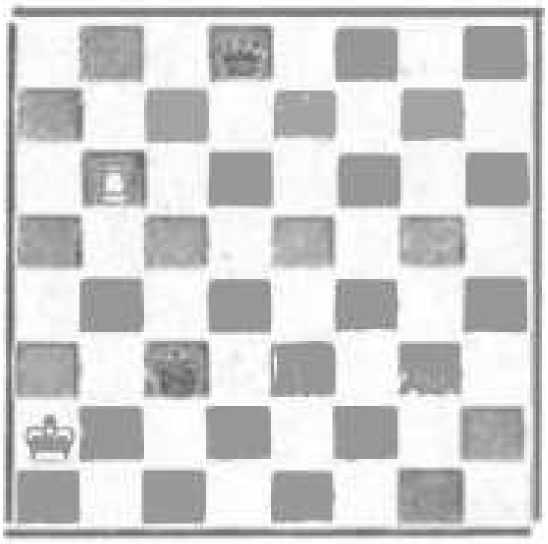
Elde edilecek genel konum tipi aşağıdaki gibidir.



ŞEKİL 186

Çek deyen Vezir Kaleye de atak yapmış ve Kale, Beyazın sonraki hamlesinde düşecek.

İşte Kalenin nasıl alınabileceğine yalın bir örnek:



ŞEKİL 187

Oyun şağıdaki gibidir.*

1	...	**Vd5+**
2	**Şb1**	...

Başka herhangi bir hamle çabuk yenilgiye yol açar. 2. Şa3, Va5#, 2. Şa1 Va5+ ve Kale düşer.

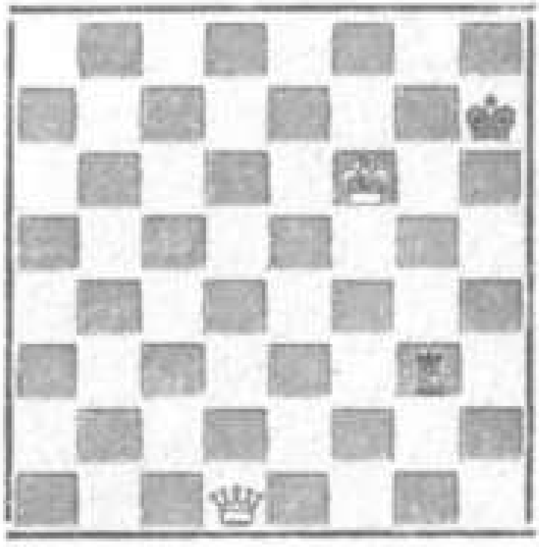
2	...	**Vf5+**

Bu, Kaleyi kazandırır. 3Şc1 oynayamaz çünkü bu 3... Vf1 ile mata izin verir. Beyaz bu ne-

* Şekil 187'de bir yanlışlık olduğu kanısındayız. Çünkü eğer amaç Kalenin alınmasıysa V×b6 oynamak yeter ve de bir sonraki hamlede mat olur. Kale ya da Vezirden birinin yeri değişik olmalı. Örneğin Siyah Vezir ancak d1, d3'de olsaydı, Kale metindeki hamlelerle düşürülebilirdi. (Ç.n.)

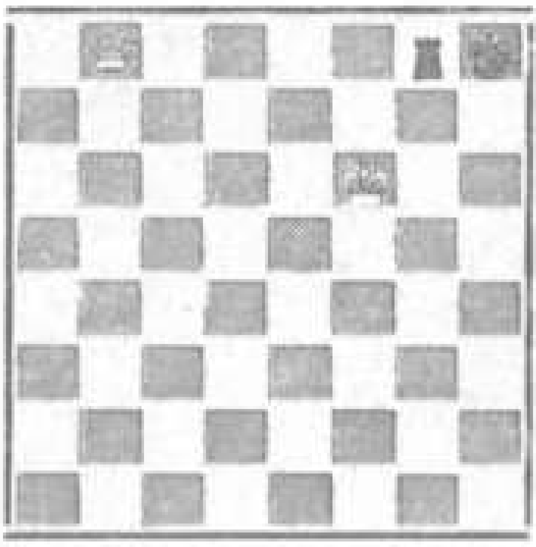
denle Şah ve Kaleye yapılacak çift atağa göz yumarak a düşeyine oynamak zorundadır.

Atak yapan kimi kez aşağıdaki gibi ince bir tuzak kullanabilir:



ŞEKİL 188

1Vb1+ oynar. Siyah h6'ya gidemez, çünkü bu Vh1 ile izlenir ve bir sonraki hamlede mat olurdu. g8'e de oynayamaz, çünkü Beyaz Vb8 ile Kaleyi alabilir. Böylece 1 ... Şh8 oynar. Sonra Beyaz 2Vb8+ oynar ve Şahla Kaleye çift atak yapar. Ama Siyah bir çıkış yolu düşünmüştür; çeki önleyip Vezire atak yapan 2 ... Kg8 oynar.



ŞEKİL 189
2 ... Kg8'den sonraki konum

Şimdi konuma bakan tez canlı bir oyuncu «Beyaz açmazdaki Kaleye 3Şf7? ile niçin ikinci bir atak yapmadı?» deyebilir. Oysa yapaydı Siyahın yıkıcı, çok çok yalın biçimde yıkıcı yanıtı 3...K × b8! olacaktı.

Hayır. Beyazın bir yanıtı var: 3.Vh2#.

Siyah Kalesini güvenceye alarak Şahını korurken, Şahını tek uçuş karesinden yoksun bıraktı.

Piyonlarla Kazanmak

Piyonların işe karıştığı oyun sonları en genel oyun sonları oldukları gibi en güç olanlarıdır da. Hepsinde amaç kuşkusuz, bir Piyon ya da Piyonların daha güçlü bir araca, çoğunlukla Vezire, dönüştürülmesidir. (Bununla birlikte, bir Piyonu bir Kale ya da bir küçük araca dönüştürmek kimi kez daha bile etkili olabilir.) Öğrenilecek kurallar, bir yan için Piyonların korunması ve ilerletilmesi, öteki yan için onların önlenmesi ve yok edilmesi yöresinde dolanır.

Bu Piyon oyun sonları bölümünü üç alt bölüme ayıracağız: Küçük araçlarla oyun sonları, Kalelerle oyun sonları (çok sık oluşur) ve yalnız Piyonlarla oyun sonları. Her birinin kendi sorunları vardır.

KÜÇÜK ARAÇLARLA PİYON OYUN SONLARI

Kimi seyrek rastlanan koşullar dışında, küçük bir araçla desteklenen Piyon kazanabilir. Örnek olarak aşağıdaki konumu alalım:

ŞEKİL 190

Hamle Siyahta, eğer At almaya kalkışırsa Piyon, Vezir olmak üzere hemen uzaklaşacak, Şb5 ile Piyonu durdurmayı deneyecek olursa Beyaz, Şahını kolayca yukarıya sürecek ve Atın koruma görevini kaldıracak, At, rakip Şahı sürekli rahatsız ederek yerinden oynatmak için özgür kalacak.

Güçlü olan yan Piyonu Atıyla ve onun önünde giderek koruma yanılgısına düştüğü zaman, zayıf olan yan bir beraberliği zorlayabilir. Böyle bir durumda Ata ve Piyona birlikte atak yapılabilir; Piyon alındığında oyun, kuşkusuz beraberedir çünkü At ve Şah mat yapamaz.

ŞEKİL 191

Yukarıdaki örnekte Siyah partiyi kurtarabilir, yani Şd5 oynamakla beraberliği zorlayabilir.

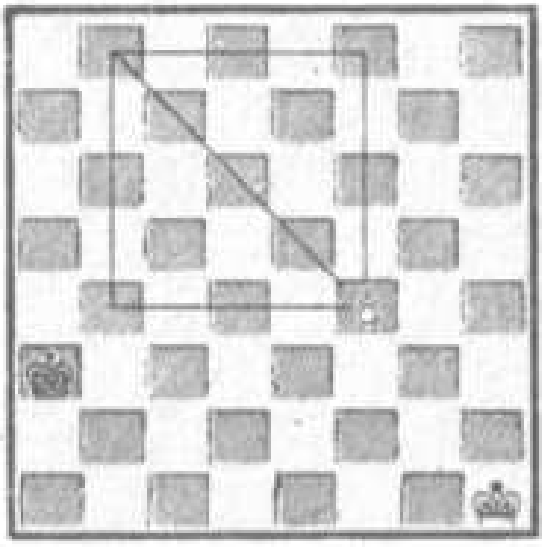
1 ... Şd5 ile Siyah, Piyon ve Ata birlikte atak yapıyor. At, Piyonu koruduğu için konumunu değiştiremez ve Beyaz Şah hiçbirini koruyamaz. Beyaz Atı kurtarabilir ama oyunu kurtaramaz. Beraber olacak.

Kural şudur: Atın Piyonu koruyuşu arkadan olmalıdır.

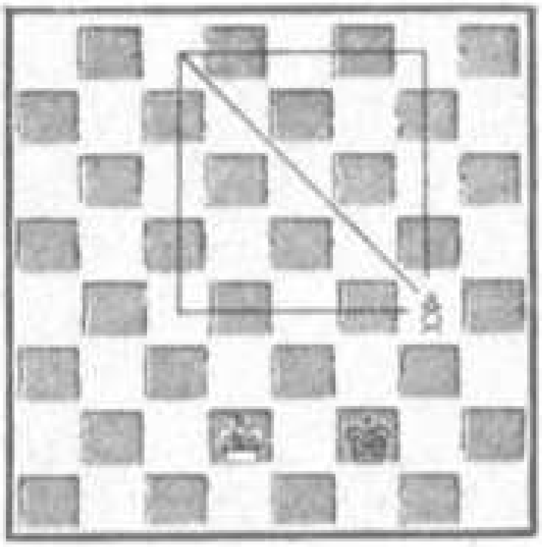
O zaman saldırgan bir Şah, At ve Piyona birlikte atak yapınca At alınırken Piyon ilerleyebilir. Oysa önden korumada Atla birlikte o da alınabilir.

Bir yanda At, Piyon ve Şah, öte yanda yalnız bir Şahla, Piyonu kimi kez önden kimi kez arkadan koruyarak çeşitli düzenlemeler yapın. Göreceksiniz ki Piyon arkadan korunduğu zaman eğer At alınırsa Piyonun Vezir olmasını önlemek olanaksızdır.

Rastlantısal olarak, Şah tarafından kovalanan bir Piyonun son yataya erişip erişemeyeceğini kestirmenin kolay bir yolu vardır. Piyondan erişmek istediği yataya bir köşegen çizin; sonra köşegen çevresinde bir kare oluşturun. Atak yapan Şah bu karenin içindeyse ya da hamle ondayken bu hamleyi yapar yapmaz kareye giriyorsa Piyonu Vezir olmadan önce yakalayabilecek demektir. Şekil 192 A'da hamle sırası Siyahdaysa Şah kareye girebilir ve Piyonun Vezir olmasını önleyebilir. Şekil 192 B de Siyah Şah, hamle sırası onun da olsa, Piyonu durdurmak için kareye zamanında giremez.



ŞEKİL 192A

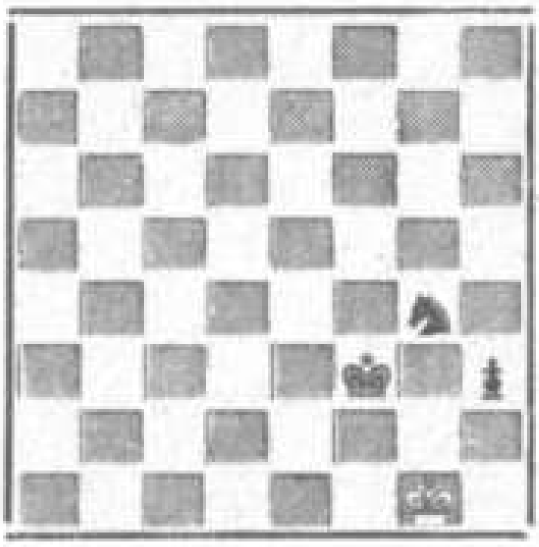


ŞEKİL 192B

Bu yöntem kullanılacağı zaman şu iki ek nokta dikkate alınmalıdır: 1. Kovalayan Şahın yolu üzerindeki engeller. 2. Bir Piyonun başlangıç hamlesinin iki kare olduğu (yani Piyon ikinci yataydaysa köşegen üçüncü yataydan başlamalıdır).

Şimdi yeniden Piyon ve küçük araç oyun sonlarına dönelim.

Aşağıdaki konumda Siyah kolay bir yengi sağlar.



ŞEKİL 193

Beyaz, kuşkusuz, Vezir olacağı kareyi (h1 karesi) tutarak Piyonu durdurmayı deneyecek. Siyahın amacı Piyonunu bu kareye getirmektir. Dediğimiz gibi, kolay bir yengi, ama Siyah, dikkatsizlikle, Piyonunu ikinci yataya çabuk sürmemelidir. Sürdüğünü varsayalım:

1	...	**h2+**
2	**Şh1**	... **Berabere**

Siyah Şah, Piyonu bırakmak zorunda; onu koruyacak biçimde hamle yaparsa konum pat. Siyah 2...Af2+ oynayacak olsa Beyaz, Piyonu alacak.

Oyunun doğru gidişi (yukarıdaki şekilden) şöyledir:

1	...	Şg3
2	Şh1	Af2+
3	Şg1	h2+

Beyaz Şah şimdi, Piyonun ilk yataya erişmesine izin vererek f1'e gitmek zorundadır.

Roller değiştiğinde -bir Piyon ve Şah bir yanda ve bir Atla Şah bir yandayken- deyim yerindeyse şaşılası şeyler olur. Örneğin, Piyon kenar Piyonu olduğu zaman Atı olan yan yenebilir. Bu öyle bir konumdur ki orada ilerlemiş bir Piyonun yarar yerine zarar verdiği kanıtlanır. Bakın.

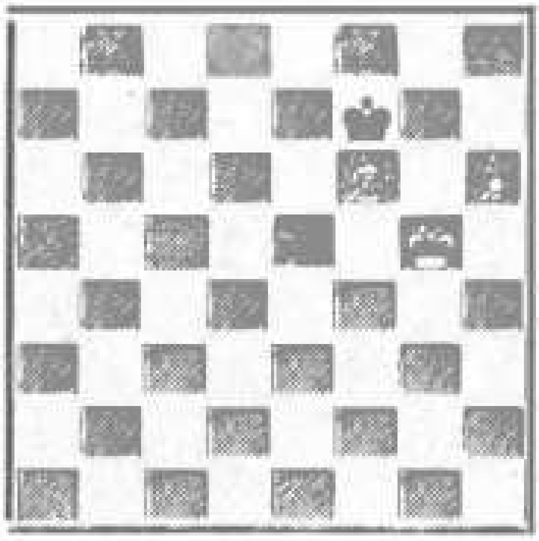
ŞEKİL 194

Şekilde görülen konumdan oyun aşağıdaki gibi sürer:

1	Ag4+	Şh1	(Zorunlu)
2	Şf1	h2	(Zorunlu)
3	Af2#		

Piyon kendi Şahının kaçmasını önlüyor.

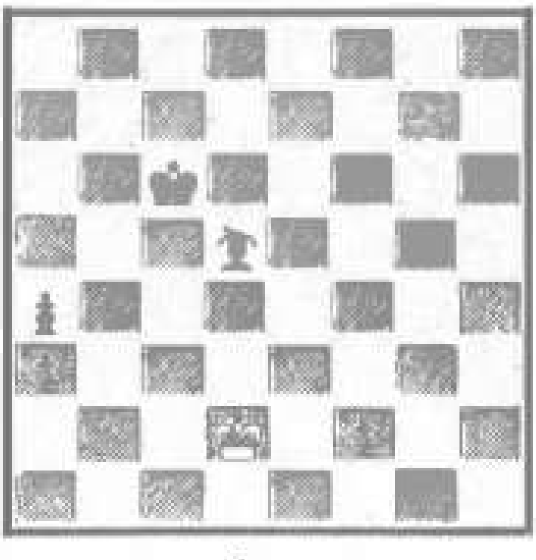
Bir Fil bir Piyonu destekliyor olmaktan daha çok işe yarar ve atak yapan Şah da etkin bir rol alırsa desteklenen Piyonu durdurmak için olağan bir yol yoktur. Örneğin aşağıdaki konumda saldıran üç eleman -Şah, Fil ve Piyon- öyle sağlam bir duvar oluşturmuştur ki savunan Şahın onu yıkması olanaksız.



ŞEKİL 195

Beyaz h düşeyi Piyonunun Vezir olması önlenemez.

Filin hareket ettiği kareler Piyonun Vezir olma karesinin tersi renginde olsa bile, Piyonun yolunu temizlemekte yine de etkin olur. Aşağıdaki örnekte olduğu gibi.



ŞEKİL 196

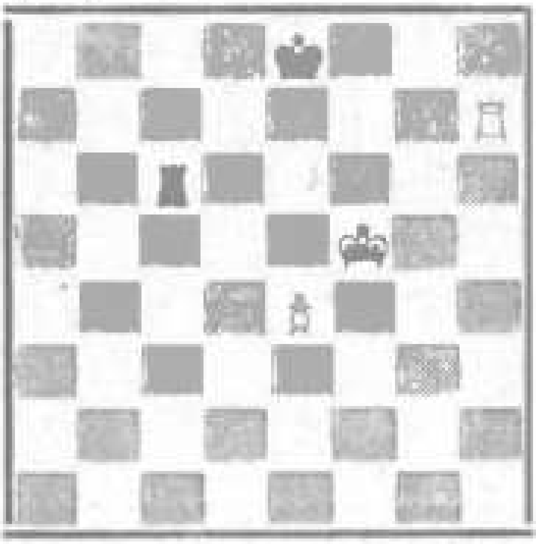
Siyahın amacı, kuşkusuz, Piyonu a1'e eriştirmektir. Bu nedenle o 1 ... a3 oynar. Beyazın yanıtı 2Şc2, Şahı b1 yoluyla a1'e getirerek bir patı zorlamak ve Piyonu önleme tehdididir. Ancak Siyah, Fili etkin biçimde kullanarak durdurur; o 2 ... Fa2 oynar.

Şimdi Şah a1'e gelmek ya da Piyonu alarak durdurmak için dolambaçlı bir yol izlemek zorundadır ki bu Siyah Şaha kendi yandaşları üzerine ağırlığını koymak için zaman kazandırır. Sonuç renk değişikliği dışında Şekil 195'dekine benzeyecektir.

KALE VE PİYON OYUN SONLARI

En sık oluşan oyun sonlarından biri, her iki yanın Kaleleri ve bir Piyon ya da Piyonları olduğu oyun sonlarıdır. Bir de Piyonların oyun tahtası üzerinde yalnız olduğu oyun sonları.

Oldukça karmaşık Piyon ve Kale oyun sonlarına girmeden önce iki standart konumu tanıtmamız iyi olur, bu konumlardan birinde zayıf yan teslim olmak zorundadır, ötekindeyse bir beraberlik yapabilir.



ŞEKİL 197

Bu, Philidor'un beraberlik konumu olarak bilinir. Siyah bir Piyon eksik olduğu halde uygun bir oyunla beraberliğe zorlayabilir. İlke; savunan Şahın Vezir olma karesini tutması durumunda güçlü yanın yengiyi zorlayamayacağına dayanır.

Plânını uygulmak için savunan yan Kalesini kendi üçüncü yatayına yerleştirmeli ve ilerleyen Piyon bu yataya gelinceye dek ileri geri oynamalıdır. Piyon bu noktaya gelince kendi Şahını kalkan gibi kullanamaz. Zayıf yan için ondan sonraki iş arkadan atak yaparak Piyonu almaktır.

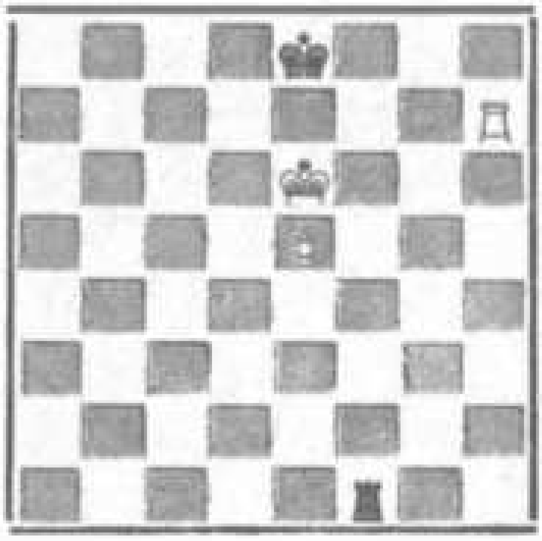
Böylece Şekil 197'den oyun aşağıdaki gibi sürebilir:

1	**e5**	**Kb6**
2	**e6**	**Kb1**
3	**Şf6**	**Kf1 +**

Tarrasch göstermiştir ki savunan Şah, Vezir olma karesinin uzağına itilmiş olsa bile eğer savunan yanın Kalesi oyun tahtasının, Piyonun bulunduğu düşeye göre, daha geniş bölümündeyse ve güçlü olan yanın Şahına üç düşeyden az olmayan bir uzaklıktan çek diyorsa bir beraberlik elde edebilir. Zayıf yanın Şahı, tahtanın Piyonun bulunduğu düşeye göre daha dar olan bölümünde durmalıdır. Bunu açıklamak için yeniden Şekil 197'ye dönelim ve oyunu aşağıdaki gibi sürdürelim:

1	e5	**Kc1**
2	**Şf6**	**Kf1+**
3	**Şe6**	...

Gördüğünüz gibi zayıf olan yan, Piyon üçüncü yataya gelinceye dek Kalenin bu yataydan ayrılmaması ilkesini uygulamayı beceremedi. Atak yapan Şah, şimdi Piyonunun arkasına (ya da kendi görüş açısına göre önüne) saklanabilir.



ŞEKİL 198
3. Şe6'dan sonraki konum

Şimdi Beyaz Kh8'den matla tehdit ediyor. Ne var ki hamle daha Siyahın. O 3...Şd8 ya da 3... Şf8'i seçebilir. Yukarıda izlemeyi bir yana ittiğimiz kurallar uyarınca Şah, Piyonun bulunduğu düşeye göre daha dar olan yana hamle yapmalıdır; bu nedenle o, beraberlik sağlamak için f8'e oynamalıdır.

Oyun :

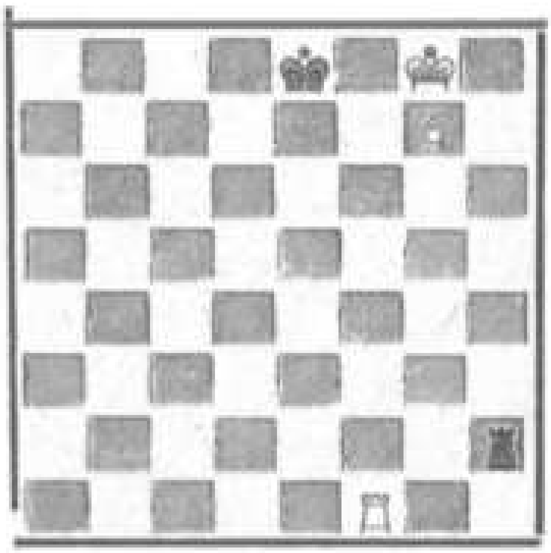
3	...	**Şf8**
4	**Kh8+**	**Şg7**
5	**Ke8**	... **dir.**

Şimdi öbür gerekenleri yerine getirmek için Siyah, Kalesini daha geniş olan yana oynar.

5 ... **Ka1**

Siyah yandan bir dizi çekle beraberliği yakalayabilir.

Öteki standart konum -zayıf yanın yenilmek zorunda bulunduğu- aşağıdadır:



ŞEKİL 199

Bu Lucena'nın yengi konumu olarak bilinir. Oyunda oldukça sık oluşur. Beyazın amacı Siyah Şahı uzaklaştırmak, kendi Şahını f7 karesine oturmak ve Vezir olacak Piyonu desteklemektir. Onun ikinci amacı; Siyah, çek deyerek beraberlik aradığı zaman kendi kalesini araya sakacak biçimde hazır bulundurmaktır.

Şekil 199'dan oyun aşağıdaki gibi sürebilir:

1 ... **Kh3**

Siyah kalesini h düşeyi üzerinde tutuyor, amacı Beyazın Kalesi ve arkasından Şahı ile o düşeyi kaplamasını önlemek. (Siyah, Kalesini

bu düşeyin dışına oynasaydı oyun şöyle sürebilirdi: 1...Ke2; Kh1, Kg2; 3Şh7, Şf7; 4KF1+ ve Siyah ya Kalesini bağışlamak ya da Piyonun Vezir olmasına izin vermek zorundadır.)

2	**Kf5**	...

Beyaz kendi Kalesini beşinci yataya oynuyor, koruyucu olarak araya sokabilmek için.

2	...	**Kh1**
3	**Ke5+**	**Şd7**
4	**Şf7**	...

Birinci amaca ulaşıldığı açık,

4	...	**Kf1+**
5	**Şg6**	**Kg1+**

ve şimdi Beyazın neden 2. Kf5 oynadığını görelim.

6	**Kg5**	...

Şimdi Siyah, Piyonu durdurmak için hiçbir şey yapamaz.

Bu iki standart konumun oynanış biçiminden Kale ve Piyon oyun sonlarına uygulanabilecek daha birçok genel sonuç çıkarabiliriz. Birisi şu; Şah her konumda Piyonlarını onların önlerinden desteklemelidir. Başka biri, Kalelerin arkadan desteklemek üzere Piyonların arkalarında bulunmalarıdır. Bundan çıkan sonuç: Kaleler arkadan saldırarak rakip Piyonları durdurmaya çalışmalıdırlar.

Aşağıdaki konumda Beyazın güzel bir geçer Piyonu var. Ne var ki Kalesi çok kötü yer-

leşmiş, bu nedenle Siyah beraberliğe zorlayabilmelidir.

ŞEKİL 200

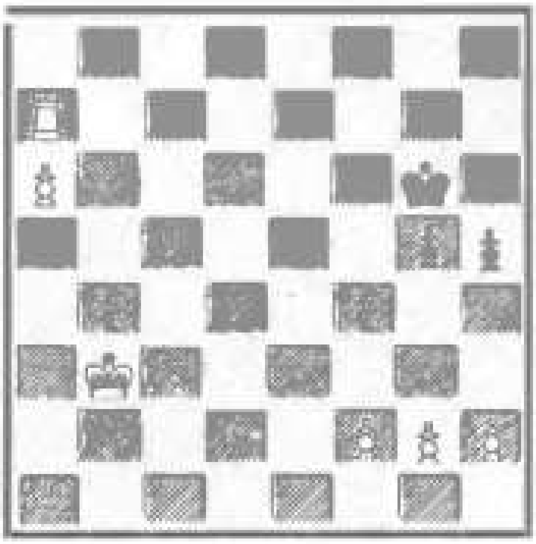
Beyazın Kalesi geçer Piyonun önünde bulunuyor. Onun önünde yerleşmiş, bu ancak Piyonun ilerlemesini engeller ve atağa açık kalmasına neden olur. Siyah Kalesini saldırgan biçimde yerleştirmiş. Beyaz rakip Kaleyi kaçırmayı, a düşeyinden uzaklaştırmayı deneyecek. Siyah Piyonlarını ve Şahını bir yarma umuduyla ileri sürecek. Eğer Şah, Kaleyi kovalamakla uğraşırsa kendisini tehlikeli bir konumun içinde bulabilir.

Oyun şöyle sürebilir:

1 Şd1 Şg6

(1 ... K×f2; 2Kc7 ile izlenebilir ve Beyaz değerli Piyonunu bilerek vermekle Kalesinin konumunu düzeltebilirdi.)

2	Şc1	h5
3	Şb1	Ka5
4	Şb2	f5
5	Şb3	f4

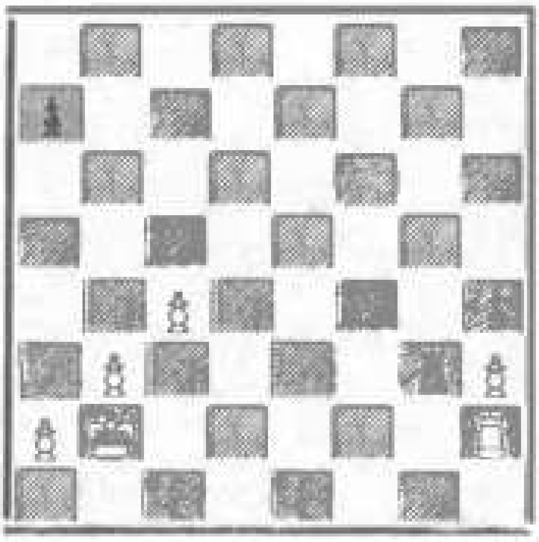


ŞEKİL 201
5 ... f4'den sonraki konum

Beyaz bu konumda Kalenin kovalanmasını yeğleyebilir ki o zaman Siyah, kuşkusuz, Piyonla yarar, ya da Şah kanadını korumak için atağı bırakır. Her iki durumda onun umabileceği en iyi sonuç beraberliktir.

Kalesini uygun biçimde yerleştirseydi, yengiyi güvenceye almış olacaktı.

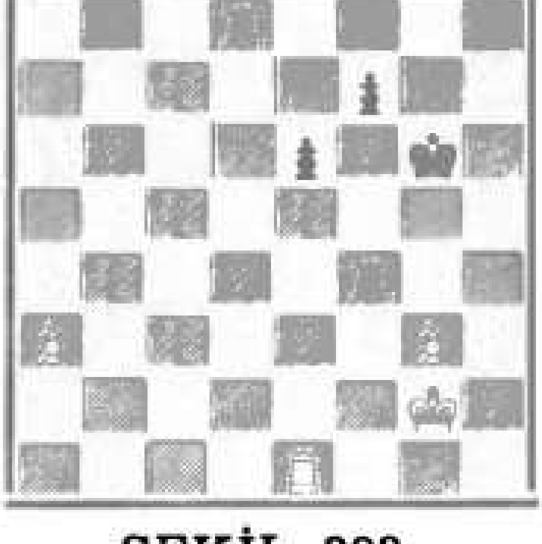
Çok önemli başka bir etken Kalenin oyun sonunda hareket edebileceği biçimde yerleştirilmesinin göz önünde tutulmasıdır. Vezir yakasından Şah yakasına rahatça kayabilen bir Kale, oyun tahtasının bir yanında az çok donmuş olandan çok daha güçlü konumdadır.



ŞEKİL 202

Bu konumda Beyaz Kale hareketsizdir ve yardımcı olmaktan çok tehlike kaynağıdır. Öte yandan, Siyah Kale karşı kanada kolayca kayabilir ve Beyazın Vezir yakası Piyon yapısı üzerine yapılacak bir atağa yardımcı olabilir.

Her iki yan hareketli Kalelere sahip olduğu zaman, konumdaki her değişiklikte ve Kalenin saldırgan biçimde yerleştirilmesi için her fırsatı çabucak yakalamakta her ikisi de dikkatli olmalıdır. Örneğin aşağıdaki konumda her iki Kale hareketlidir, her iki yanın Vezir olma şansı bulunan geçer Piyonları var ve Şahlar eşdeğer konumdalar.



ŞEKİL 203

Eğer hamle Siyahtaysa 1...Ka8, oynaması yanlış olur. Geçer Piyonlara arkadan saldırmak gerektiği unutulmamalı. Siyahın en iyi hamlesi 1 ... Kd2+ dir, onu Ka2 izler ve Kale geçer Piyonun arkasına yerleşir. Eğer hamle Beyazdaysa en iyisi 1. Ka1 oynayarak Kalesini geçer Piyonunun arkasına yerleştirip onu desteklemesidir.

Başka tür oyun sonlarına geçmeden önce şimdi gerçek bir oyundan, yenmesi güç bir usta, Richard Reti ile Alexander Alekhine arasında oynanmış bir partiden bir Kale-Piyon oyun sonu inceleyelim. Oyun 1922'de Viyana Uluslararası turnuvasında oynanmıştır. Aşağıdaki şekilde görülen konuma 30. hamlede gelindi. Alekhine Beyazlarda oynuyordu.

ŞEKİL 204

31 Ke6 ...

Beyaz bu hamlesiyle aynı anda iki Piyona birden atak yapıyor, f6 ve a6. Siyah ikisini birden koruyamıyor, biri düşecek. Ne var ki bu, ancak birkaç oyuncunun erişmeyi umud edebi-

leceği düzeyde bir satranç ve Siyah daha bitmiş değil.

31	...	**Şg7**
32	**K×a6**	**Kc4**
33	**Kf3**	...

Beyaz 33. Kf2 oynayarak c2 Piyonunu savunmayı denemiyor çünkü bunu 33... Kbc7 izleyecek ve savunma yetersiz kalacaktı.

33	...	**K×c2**
34	**h3**	**Şf7**

Bu, Beyazın Kg3+ oynamasına karşı korur çünkü bu hamleyi Kg6 izler ve başka bir Piyon yitirilir.

35	**Kg3**	**Kf2**
36	**Kg6**	**K×f5**
37	**K×h6**	**Şg7**
38	**Kh4**	**b4**

Bu Piyonun sürülüşü güçlü bir tehdittir. Beyaz ters kanatta karşı oyunla karşılar.

39	**Kg4+**	**Şf7**
40	**Kg3**	...

Çek, Beyaza Vezir kanadını savunmak için Kaleyi üçüncü yataya getirme şansı veriyor.

40	...	**Kfb5**

Parti ondokuz hamle daha sürdü ve bir beraberlikle sonuçlandı. Beyazın 57. hamlesinden sonraki konum şöyleydi:

ŞEKİL 205
Beyazın 57. hamlesinden sonraki konum

Siyah şimdi beraberliği zorlamak için 57 ... K×g4 oynadı, daha az doğru bir oyunla kesin bir yenilgiye uğrayabilirdi.

Oyun şöyle bitti:

58	**K×g4**	**f×g4+**
59	**Ş×g4**	**Şg7**

Siyah Şah önce h düşeyi Piyonunu giderdikten sonra Beyazın a düşeyi Piyonunu durdurabilir.

Bu oyun sonu merkezleşme ve hareketliliğin yaşamsal sonucu ne denli etkilediğine olağanüstü bir örnektir. Her iki oyuncunun birçok kuralı açıktan açığa çiğnediğine dikkat etmelisiniz, Kalenin geçer Piyonun arkasında yerleşmemesi gibi. Ancak önce de söylendiği gibi, kuralların ayrıksılıkları vardır (ve gerçekte dikkate almalıyız ki satrancın tek gerçek kuralı hiçbir kaskatı kuralın bulunmadığıdır).

Dikkat edilecek önemli nokta odur ki: hiçbir oyuncu körü körüne ilerlememiş, açıkça alınabilecek olanı almış ve yararlı olacaksa çek demiştir. Her hamlenin bir nedeni vardır ve her iki yan araçlarını olabildiğince hareketli ve esnek tutmaya çalışmışlardır.

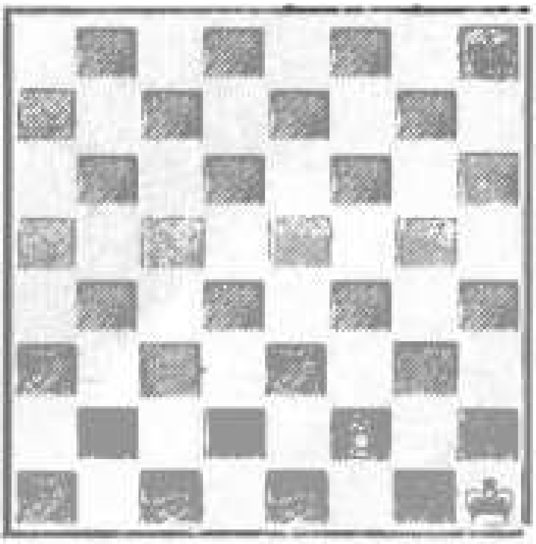
PİYON OYUN SONLARI

Piponlar, daha önce gördüğünüz gibi o denli alçak gönüllü değildirler, onlar çoğu kez bir şey yapmazlar ama oyun sonunda yaptıkları gerçekten çok doyurucudur. Daha önceleri kararlama olarak bir Atın üç Piyon değerinde olduğu söylenmişti, ancak oyun sonunda bir Piyon iki At'tan daha değerli olabilir. (Bir Piyon Vezir olabilir, iki At ise matı zorlamaya tam yeterli değildir.)

Yalnız Piyonlarla bir oyun sonu ideal bir oyun sonu sayılabilir, şu anlamda: bu oyun sonu, en çıplak temellerine, sert ve daha küçültülemeyen çekirdeğine indirgenmiş olandır.

Yalnız Piyonlarla oyun sonunun ana sorunu hiç değilse bir Piyonu son yataya getirmek ve bunu rakip aynı amaca erişmezden önce yapmaktır.

Aşağıdaki konumu bu düşünceyle inceleyelim:

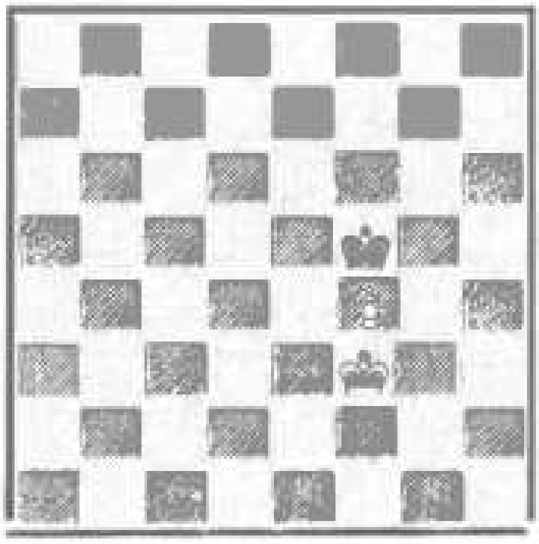


ŞEKİL 206

Beyazın amacı Piyonu f8'e ilerletmektir; Siyahınkiyse onu durdurmak. Doğal olarak Siyahın kazanma şansı yok ancak o -Beyazın açısından uygun olmayan bir oyunla- yenilgiyi bir beraberliğe dönüştürebilir.

Yengiyi sağlamak üzere Beyaz ne yapmalı? Düşünmüş olabileceğiniz gibi Piyonu kendi doğrultusunda ileri itmeli değil. Çünkü 1f4'den sonra bir anda yenilir (daha doğrusu beraberlik olur). 1.f4'den sonra ne olacağını görelim:

1	...	**Şg7**	
2	**Şg2**	**Şf6**	**(ya da Şg6)**
3	**Şg3**	**Şf5**	
4	**Şf3**	...	



ŞEKİL 207
4.Şf3'den sonraki konum

Şahlar karşıtlık konumunda. Güzel, diyorsunuz, öğrenmiştiniz (ve anımsadığınızı umuyoruz) ki karşıtlık genellikle atak yapan tarafın çıkarınadır. Bu «genellikle» sözcüğü genel olmayan konumlardan biri olan bu konum içindir. Karşıtlık burada ancak Şah, Piyonun önünde bulunduğu zaman çalışır; atak yapan Şah, Piyonun yanında ya da arkasında olduğu zaman karşıtlık yalnız yararsız değil zararlıdır da. Önceden söylediğimiz gibi Şahın görevi Piyonu için koşuşmaktır.

Oyun sürüyor:

4	...	**Şf6**	
5	**Şg4**	**Şg6**	**(ya da 5. Şe4, Şc6)**
6	**f5+**	**Şf6**	
7	**Şf4**	**Şf7**	

(Şahların, Piyonun yöresinde ayak sürüdüklerine dikkat edin, bir yan bırakırsa öteki

atak yapmaya, savunma gevşerse öbür yan ilerlemeye hazır.)

8	Şg5	Şg7
9	f6+	Şf7
10	Şf5	Şf8

Siyah bu hamlesiyle beraberliği perçinliyor.

11	Şg6	Şg8
12	f7+	...

Ve bu hamleyle Beyazın işi bitiyor.

12	f7...	Şf8
13	Şf6	...

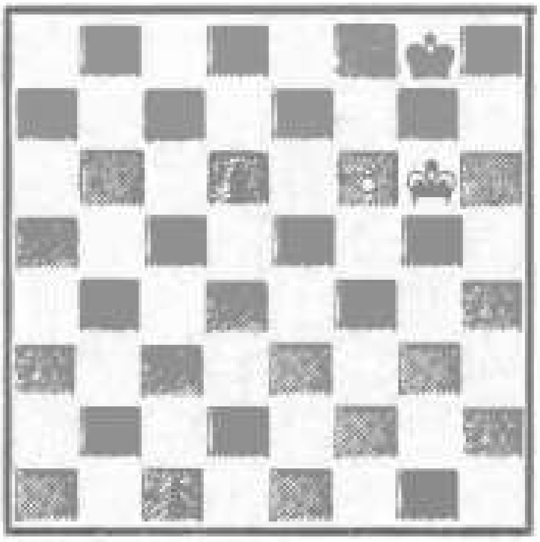
Pat. Kuşkusuz, Beyaz bu hamleyi yapmayabilirdi, o Şh7 ya da Şf5 deneseydi desek, o durumda Piyonunu yitirecek ve oyun nasıl olsa beraberlik olacaktı.

Siyah onuncu hamlesinde Beyazın yanlış oyununa karşın (Beyazın ilk yanılgısı 1.f4 oynamaktı) oyunu yitirebilirdi. Siyah 10 ... Şg8 oynasaydı Beyaz hemen 11.Şg6 ile yanıtlayacaktı çünkü:

Atak yapan Şah altıncı yatayda (Siyah Şah için üçüncü yatay*) *olduğu zaman, karşıtlık, Şah Piyonla yan yana bile olsa, kazanır.*

---

* Parantez içindeki tümce, cebirsel notasyondan gelen betimleme eksikliğini gidermek amacıyla tarafımızdan eklenmiştir (Ç.)



ŞEKİL 208
11. Şg6'dan sonraki konum

Sonra oyun aşağıdaki gibi sürer:

11 ... Şf8

(Siyah 11 ... Şh8 oynamayı denerse, Beyaz, kuşkusuz, Piyonuna rahat bir geçek elde eder.)

12 f7 ...

Bu utkunun anahtarıdır. Piyon yedinci yataya çek demeden gelmiştir.

12 ... Şe7
13 Şg7 — (herhangi bir hamle)
14 f8V ve kazanır.

Gördüğünüz gibi bu yengi Siyahın 10. hamledeki yanılgısının bir sonucuydu. Siyah doğru oynasaydı, Beyaz birinci çeşitlemedeki (bu çeşitleme sözcüğünü iyice kavramış olmalısınız; aynı oyunun ayrımlı yollarını anlatmada kullanılır ve satranç öğrenenlerin sözcük dağarcı-

ğındaki en genel sözcüktür.) gibi beraberlikten iyisini yapamayacaktı.

Ne var ki başlangıçta, Beyaz doğru oynasaydı Siyahın gelmekte olan matı önlemek için yapacağı bir şey yoktu. O halde, Şekil 206'dan başlayarak doğru oyun nasıldır?

1. Şg2'dir ve bu hamlenin amacı Piyonun önünde karşıtlığı kazanmaktır. Oyun aşağıdaki gibi sürer:

1	...	Şg7
2	Şg3	Şg6
3	Şg4	Şf6
4	Şf4	...

Şahlar şimdi karşıtlık konumundadır ve Piyon güçlü Şahın arkasındadır. Ayrıca, eğer Siyah, Beyazı zugzwanga zorlayarak bu sıkıcı konumdan kaçmayı denerse Beyazın zaman öldüren (bekleme hamlesi olarak bilinen) yedek bir hamlesi, f3, vardır. Bu durumda Siyah yol vermek zorundadır. Eğer yana oynarsa, Beyaz zıt yöne ya da ileriye doğru hamle yapar. Eğer Siyah geri çekilirse Beyaz yine yana ya da ileriye oynayabilir. Bu manevra saldırana yer kazandırır.

4	...	Şg6
5	Şe5	Şf7
6	Şf5	...

Beyaz Şah sürekli yer kazanarak, Siyah Şahı azar azar sıkıştırıp sımsıkı sarar.

6	...	**Şe7**
7	**Şg6**	...

Siyah Şah yana kaydığı zaman Beyaz Şahın köşegen karşıtlığa doğru hamle yaptığına dikkat.

7	...	**Şf8**

Şimdi Beyaz, karşıtlığı yeniden elde eder.

8	**Şf6**	**Şg8**

Ve şimdi, her şey güvencede olunca, Piyon ilerleyebilir.

9	**f4**	**Şf8**
10	**f5**	**Şg8**
11	**Şe7**	...

Şimdi Siyah ne yapsa yeniktir. Örneğin:

11	...	**Şg7**
12	**f6+**	**Şg8**
13	**f7+**	...

Bu, Şah yedinci yatayda olduğu için olasıdır.

13	...	**Şg7**
14	**f8V+**	**ve yener.**

Şekil 206'ya geri dönelim, eğer hamle Siyahtaysa o karşıtlığı güvenceye alabileceği için beraberlik elde edebilecektir. Örneğin:

1	...	**Şg7**
2	**Şg2**	**Şg6**
3	**Şg3**	**Şg5**
4	**Şf3**	**Şf5**

Şahlar karşıtlık içindedir ama bu kez hamle Beyazda (dikkat etmelisiniz ki eğer Şahlar başka bir düşeydeyken karşıtlık konumunda olsalardı Beyaz f3 yedek hamlesine sahip olacak ve böylece Siyahı zugzwang yoluyla karşıtlığı vermeye zorlayabilecekti) karşıtlığı kaptırıyor ve yenginin uzaklaşmasına izin veriyor.

5	**Şg3**	**Şg5**
6	**f4+**	**Şf5**

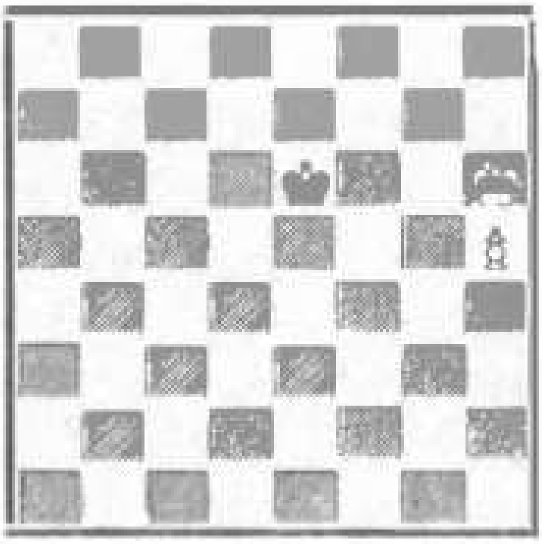
Şimdi biz, Beyazın yanılgı sonucu f4 oynadığı aynı konuma geldik.

Zaman -hamle, karşıtlık ve zugzwang biçimlerinde- oyun sonunda önemli bir rol oynar. Ve şu da açıktır ki Piyonların yönetimi onları itelemek denli yalın bir iş değildir. Onlar ilerletilmelidir, doğru ama kesinlikle tam zamanında.

Kenar Piyonları, ayrımsamış olacağınız gibi, kendilerine özgü bir yaşama sahip görünürler, bir yanından hareketsizlikle çevrili olduğu için sınırlanmış bir yaşam. Bu sınır onlara son yataya dek çobanlık yapan Şahın hamlelerini de kısıtlar, bu nedenle de bu yataya erişmeleri, eğer olanaksız değilse, güçtür.

Savunan Şah, Vezir olma karesini eğer tam zamanında tutarsa kenar Piyonu beraberlikten başka işe yaramaz.

Aşağıdaki konumda Siyah, eğer hamle ondaysa beraberliği zorlayabilir.



Şekil 209

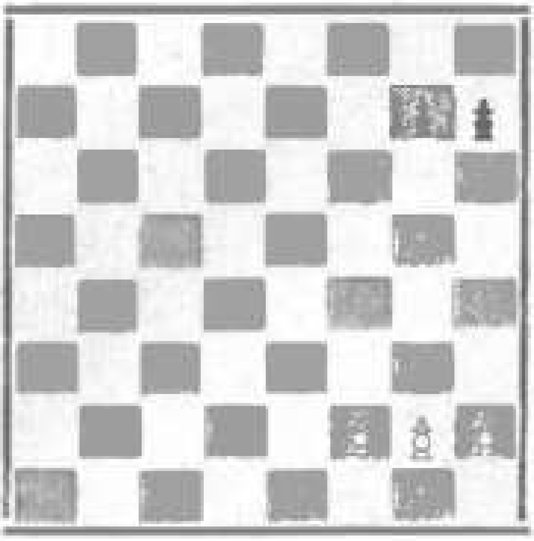
1 ... Şf7 ile Siyah girişim önceliğini ele geçirir ve köşeye kaçma olanağı edinir. Vezir olmayı engellemek ve bir beraberliğe zorlamak için oyun şöyle sürebilir:

1 ... Şf7
2 Şh7 Şf8
3 Şg6 Şg8 ya da
3 h6 Şf7 ve Beyaz patı engelleyemez

Eğer aynı konumda hamle Beyazda olsaydı 1Şg7 ile kazanabilecekti. Bu, Siyah Şahı köşeye yaklaşmaktan alıkoyacak ve Piyonun amacına ulaşması güvenceye alınacaktı.

Oyun tahtası üzerinde birden çok Piyon olduğu zaman, oyun doğal olarak daha karmaşık olur. Bununla birlikte amaç aynı kalır: Piyon son yataya!

Kural (yine o baştan çıkarıcı sözcük!) olarak, bir Piyon çoğunluğu bir geçer Piyona dönüşebilir. Aşağıdaki konumda olduğu gibi (Burada temel ögeler gösterilmiştir.) :



ŞEKİL 210

Beyaz, Siyahın iki Piyonuna karşı üç Şah yakası Piyonuna sahip. Onlardan birinin geçmesini sağlayabilmeli, (yalnız geçer Piyonu Vezir olmaya götürmek bizi burada ilgilendirmiyor; biz yalın bir Piyonun amacını korumaya yönelik teknikler ve sorunlarla daha önce uğraştık). Sorun Beyazın onu nasıl ilerleteceğidir?

Beyaz her şeyden önce üç Piyondan hangisinin başarı şansı bulunduğunu düşünmeli ve bunu hangisinin en az rekabetle karşılaşacağına karar vererek yapmalıdır. Bu konumda o f düşeyi Piyonudur. Çünkü bu düşeyde bir rakiple yüz yüze gelmez. f düşeyi Piyonu, ilerlemenin öncüsü olur; o öteki Piyonlarca desteklenecektir.

Onun için oyun basittir:

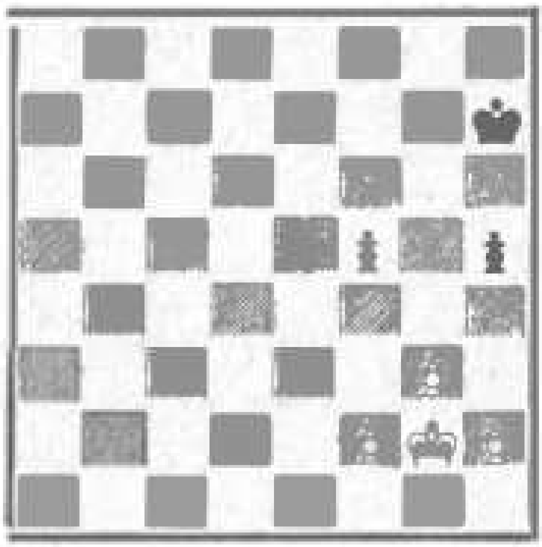
1	**f4**	**g6** ya da **h6**
2	**g4**	ve f düşeyi Piyonu Vezir olmak üzere sürer gider.

Eğer

1 ... g5 ise o zaman
2 f5 dir
1 ... h5'de iş görmez.

Bu oyunu kendiniz için, önce öteki Piyonları hareket ettirerek başlatın sonra da 1. f4'ü deneyin. Siyahın çeşitli yanıtlarını da sınayın. Başarı anahtarınızın 1.f4 olduğunu göreceksiniz.

Gelin şimdi şekle Şahları da koyalım.



ŞEKIL 211

Beyaz Piyon üstünlüğüne sahip. Biri ötekini koruyan Piyonlara sahip olmanın üstünlüğü de onda. Öte yandan Siyahın Piyonları yalnız az değil üstelik yalıtılmış (izole) da.

Bununla birlikte Piyonun utkuya ulaşması doğru yolun kullanılmasını gerektirir. Ve bu yol 1. Şf3 ile başlar.

Şah en önemli rolü oynar. Piyonlara yol açar, onları rakip Şahdan korur ve amaçlarına

ilerlemelerini gözetir. Oyun aşağıdaki gibi sürebilir:

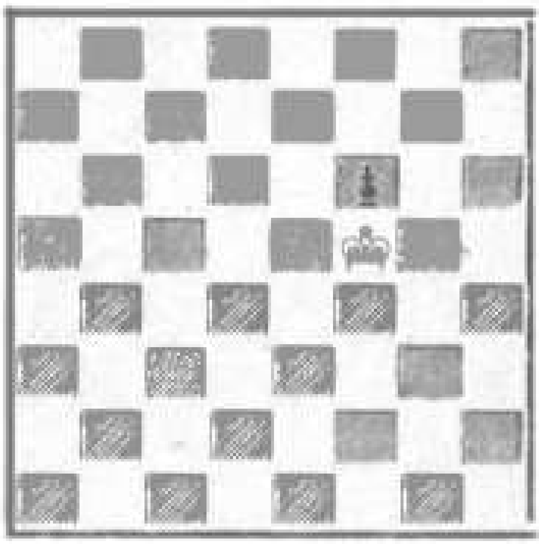
1	Şf3	Şg6
2	Şf4	Şf6
3	f3	Şg6
4	h3	Şf6

Gördüğünüz gibi Siyah Şahın, Beyaz f düşeyi Piyonu üzerindeki gözetimini gevşetirse h6'ya yanlamasına bir yolculuk umarak, f6 ile g6 arasında ileri geri gitmekten başka yapacak bir şeyi yoktur.

5	g4	...

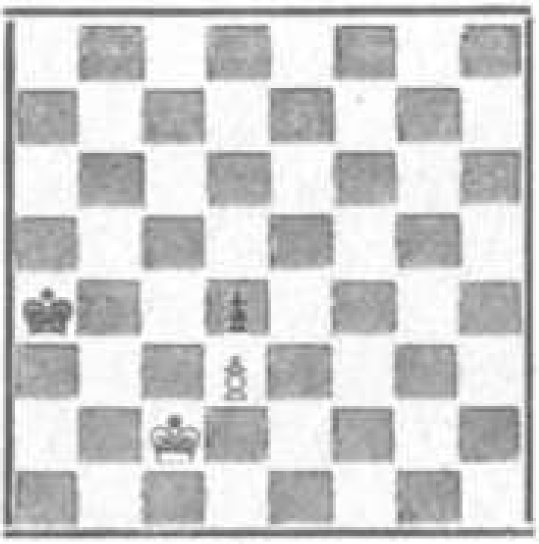
Beyaz şimdi yarma işlemine hazırdır.

Şahın bir Piyona en iyi saldırı biçimi aşağıdaki gibi önden atak yapmaktır.



ŞEKİL 212

Ancak, eğer böyle bir atak rakip Şah tarafından olanaksız hale getirilmişse daha ince yöntemler kullanılmalıdır. Aşağıdaki konumda olduğu gibi:



ŞEKİL 213

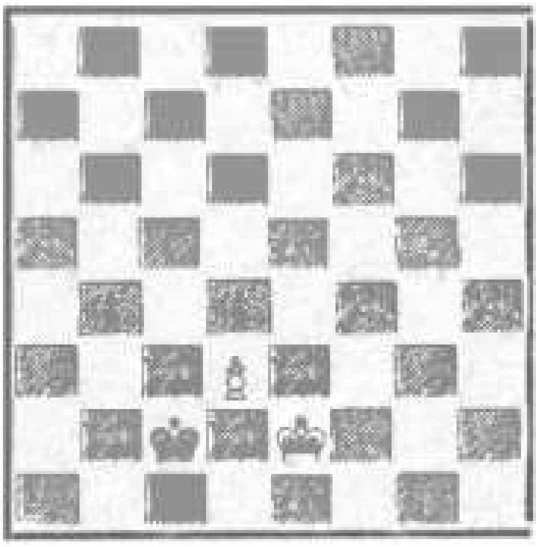
Siyahın amacı Siyah Piyonu bloke eden ve birinci yataya erişmesini engelleyen Beyaz Piyonu almaktır. Ancak, doğrudan doğruya yaklaşmak olası değil; Beyaz her hamleyi yalın biçimde yanıtlayabilecek ve sonuç görkemli, biraz gülünç ve (Siyah için) bütünüyle etkisiz bir Şahlar dansı olabilecek.

Siyah, elindeki zugzwang silahını kullanarak bu işin bir dönme dolap yöntemiyle nasıl yapılacağını gösterir. Hamle.

1	...	Şa3	dür.
2	Şc1	...	

(eğer 2. Şd2 ise 2 ... Şb3; 3.Şe2 ise 3 ... Şc2 ve Beyaz, önünde sonunda Piyonu bırakmak zorundadır.)

2	...	Şb3
3	Şd2	Şb2
4	Şd1	Şc3
5	Şe1	Şc2



ŞEKİL 214
5 ... Şc2'den sonraki konum

Beyaz zugzwangdadır; oynamak ve Piyondan vazgeçmek zorundadır. Siyah, sürekli zorlayıcı hamlelerle Beyaz Şahı, hamle sırası Beyazdayken karşıtlık içinde kalacağı bir konuma sokmuştur. Beyaz bir yol vermeyle kurtulmayı denemiş ancak her kezinde Siyah, Beyazın kullanacağı alanı keserek üstünlüğü beceriyle elinde tutmayı başarmıştır.

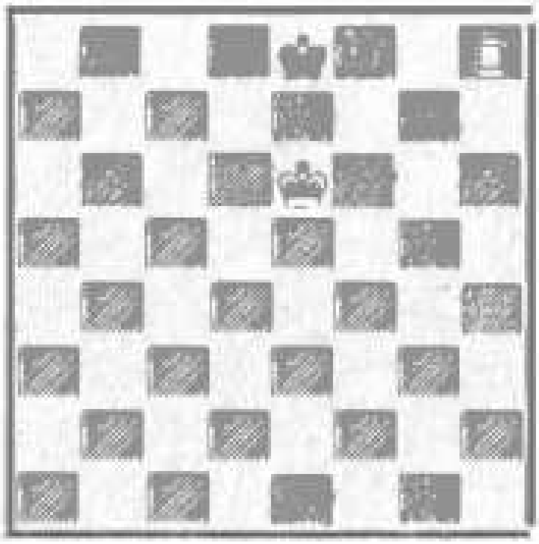
Dolaylı yaklaşma, gördüğünüz gibi, dosdoğru önden saldırıdan çoğu kez çok daha dolaysızdır.

DURUN!

Bakalım son birkaç kesimde pişirip kotardığınız düşünceleri ne kerte sindirdiniz?

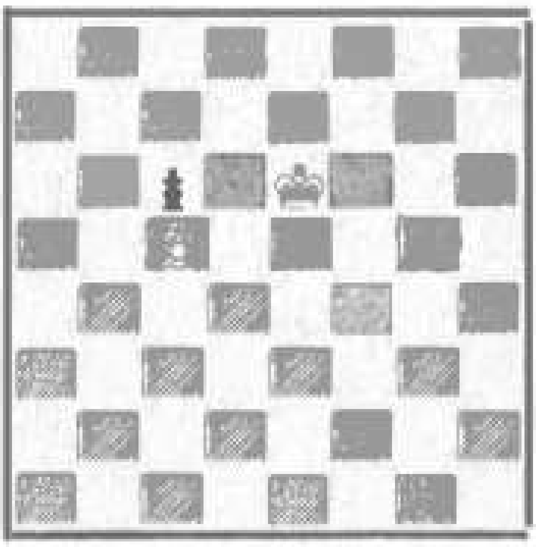
Kendini sınama sorusu No: 13

a) Aşağıdaki konumda hamle Beyazın. Eğer Fili alırsa oyun beraberedir. Yengiyi en çabuk nasıl zorlayabilir?



ŞEKİL 215

b) Aşağıdaki konumda hamle Beyazın. Kendi Piyonunun alınmasını önleyip Siyah Piyonu nasıl alabilir?

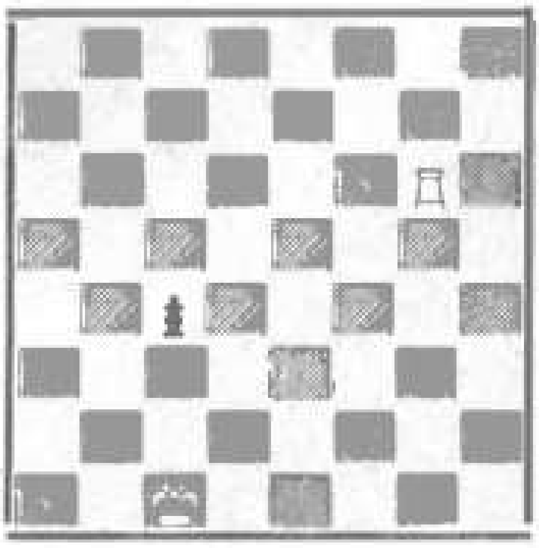


ŞEKİL 216

c) Yukarıdaki konumda hamle Siyahta olsaydı bir yengiyi nasıl zorlayabilecekti?

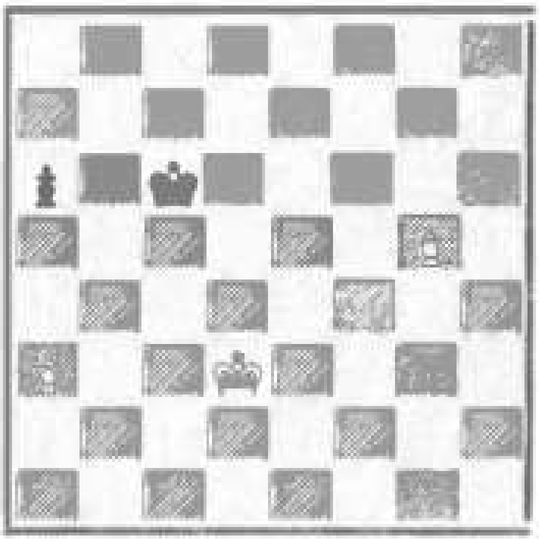
d) Aşağıdaki konumda Siyah bir Piyon önde ve bir hamlede matla tahdit ediyor. Ne var ki

hamle Beyazın. Partiyi kurtarabilir mi? Umabileceğinin en iyisi nedir ve bu en iyiyi elde etmek üzere ne yapmalı?



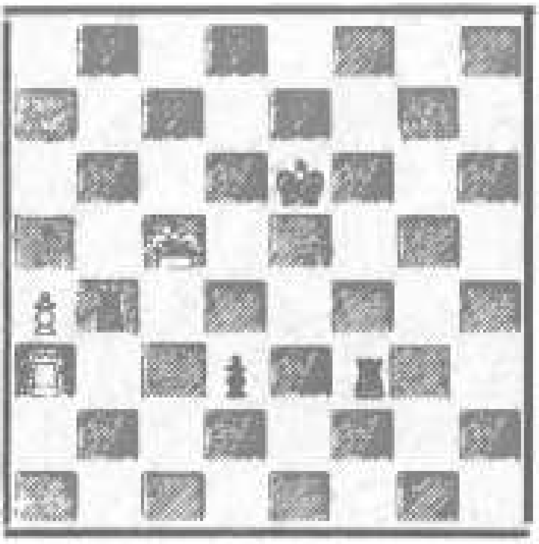
ŞEKİL 217

e) Aşağıdaki konumda hamle Siyahta, Siyahın büyük avantajı nedir? Bu avantajdan ayrarlanmak için hangi hamleyi yapmalı?



ŞEKİL 218

f) Aşağıdaki konumda Siyah yenici bir hamleye sahip. Hangisi?



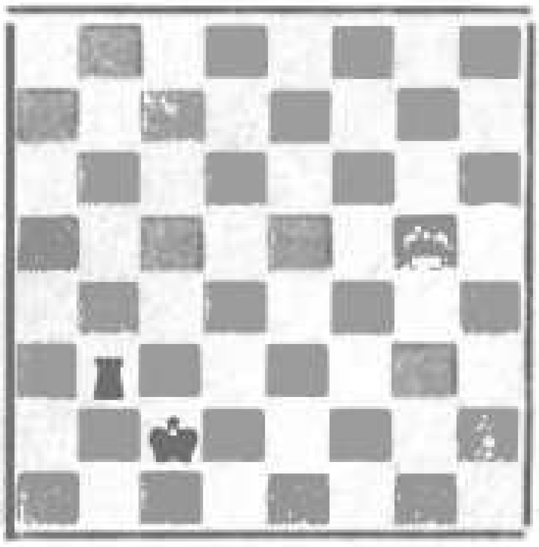
ŞEKİL 219

Karışık Oyun Sonları

Karışık oyun sonları, temel matlar ya da Piyon ve araç bileşimleriyle sınırlı olmayan oyun sonlarıdır. Oyun sonlarının büyük çoğunluğu şimdiye dek tartıştığımız sınıflardan biri içine sokulabilirse de kombinezonların tüm türleri zaman zaman ansız ortaya çıkarlar.

O halde bir yanda geçer bir Piyon öte yanda bir Kalenin bulunduğu bir oyun sonuyla karşılaştığınızda ne yapacaksınız? Kale mi kazanacak yoksa oyun beraberlik mi olacak? (Eğer sonuçta yengi matematik olarak olanaksızsa saatlarca manevra yapmanın anlamı yoktur.)

Kalesi olan yan ancak, öteki yanın Şahı Piyonunu destekleyemiyorsa kazanabilir. Ya da başka türlü söyleyecek olursak, bir Piyon Şahının desteğindeyse bir Kale denli güçlüdür. Örneğin aşağıdaki konumda hamle Beyazdaysa sonuç beraberliktir, eğer Siyahtaysa o yenebilir.



ŞEKİL 220

Beyaz, hamle kendisindeyse beraberliğe zorlayabilir. 1.h4 oynarsa Piyonu Siyahtan önce yedinci yataya eriştirmek için yeterince ilerletebilir. Hamleler aşağıdaki gibi olabilir:

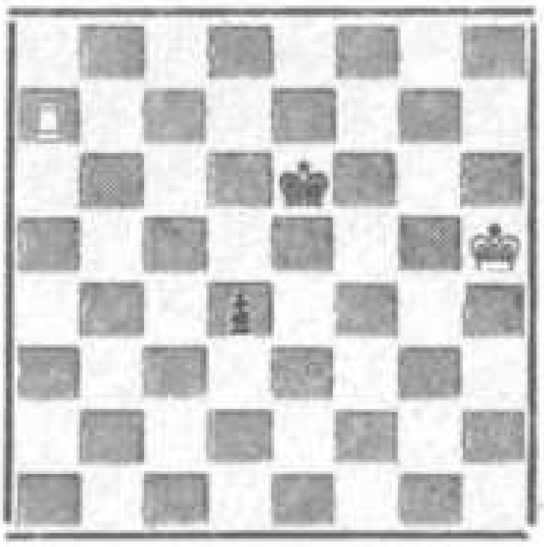
1	...	Şc3
2	h5	Şd4
3	h6	Kh3
4	Şg6	Şe5
5	h7	Şe6
6	Şg7	...

Beraberlik kaçınılmaz; Siyah, Piyonu durdurmak için Kalesini vermek zorundadır. Oyun tahtasında yalnız Şahlar kalır.

Oysa hamle sırası Siyahtaysa 1 ... Kh3 ile bir anda kazanabilir. Piyon korunmasızdır ve bunu Şah ve Kale temel matı izler.

Bununla beraber Kalenin olduğu yan için, belli koşullarda işe yarayan kimi çıkar yollar vardır. Örneğin eğer savunan Şah kendine gö-

re üçüncü yataydaysa Kale onu dördüncü yataydan uzak tutabilir ve daha sonra Piyonu avlar.

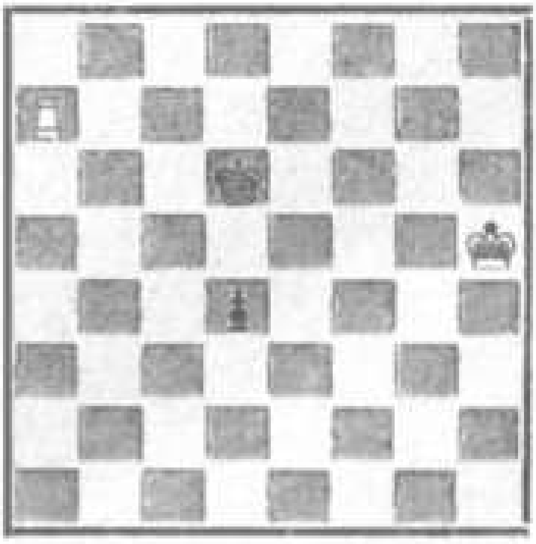


ŞEKİL 221

Siyah Şah (savunan) altıncı yataydadır. Bu nedenle Beyaz 1.Ka5 oynayarak Şahın beşinci yataya inmesini önler. Şimdi Siyah, Piyonunu koruyamaz. Eğer onu ilerletirse Beyaz Ka3 ile kolayca izler. Oyun şöyle sürebilir:

1	**Ka5**	**d3**
2	**Ka3**	**d2**
3	**Kd3**	ve Piyon düşer.

Konumu biraz değiştirip Siyahın biraz daha şanslı göründüğü bir duruma soksak yöntem yine işler.



ŞEKİL 222

Siyah Şah, Piyonuna şimdi biraz daha yakındır. Oyun şöyle sürebilecektir:

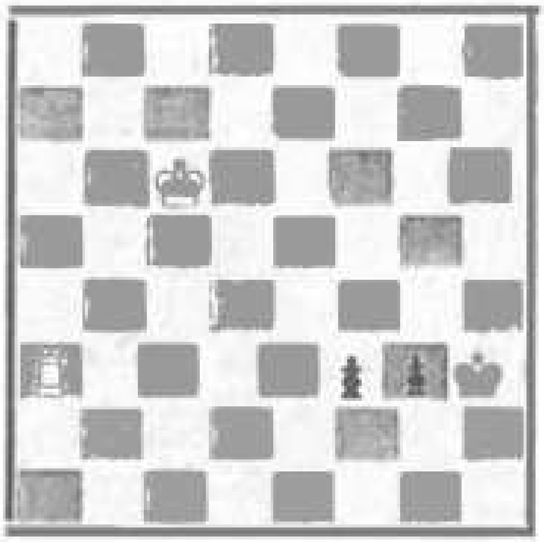
1	**Ka5**	**Şc6**
2	**Ka4**	...

Siyah eğer Kaleye saldıracak olursa Piyon bir anda düşer. Piyonu sürecek olursa oyun aşağıdaki gibi sürer:

2	...	**d3**
3	**Kd4**	ve Piyon yine düşer

Dikkat edilmeli ki bu, Kalenin Piyonun arkasında olmadığı bir durumdur; genel kuralın ayrıksılıklarından biri.

İki Piyonla ne olur? Kaleye karşı kazanabilirler mi? Yine öteki etkenler göz önüne alınmalıdır. Kalenin Şahı atağa katılacak denli yakınlarda değilse kazanabilir. Aşağıdaki örnekte olduğu gibi:



ŞEKİL 223

Yukarıdaki konumda hamle Beyazdaysa üçüncü yataydaki korunmuş ve birleşik Piyonlara karşı yapabileceği en iyi şey beraberliktir.

Oyun şöyle sürebilir:

1	**K×f3**	**Şh2**
2	**Kf6**	...

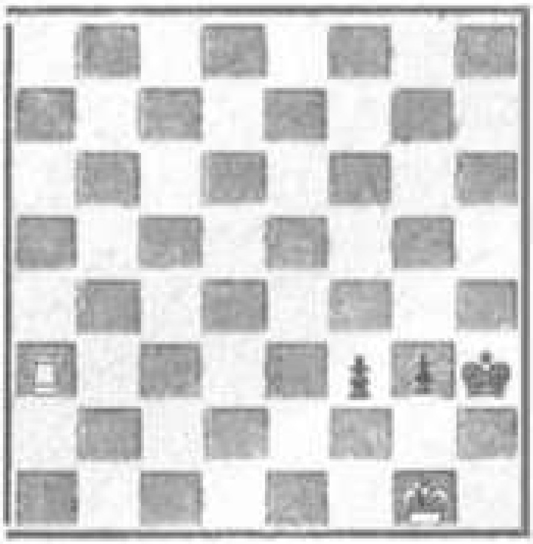
(Beyaz Şahı işin içine sokmak önemli değildir; zamanında yetişmek için o çok uzakta.)

2	...	**g2**

Kale Piyon için kendisini feda etmek zorundadır.

Aynı konumda hamle Siyahta olsaydı kazanırdı. Kale, Piyonların biri için kendini kurban eder ama öteki Vezir olabilir.

Bununla birlikte görüntüye Beyaz Şahı sokmak her şeyi değiştirir.



ŞEKİL 224

Burada hamle Siyahta bile olsa kazanamaz. Örneğin :

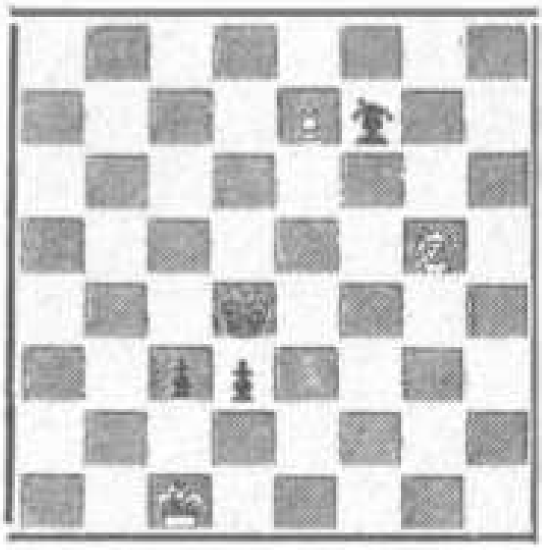
1	...	f2+
2	**Şf1**	Şh2
3	**Ka1**	Şh3
4	**Şe2**	Şg2
5	**Kb1**	...

Siyah zugzwangdadır; Piyonlarından birini bırakmak zorunda; ikincisi de onu izleyecek.

Değişik renkli karelerde hareket eden Fillerin bulunduğu bir oyun sonu ilginç bir çekişme oluşturabilir. Piyonları olan yan kötü ya da umursamaz biçimde oynuyorsa bir beraberlik zorlanabilir. Ancak uygun oyunla yengi olasıdır. Philidor böyle bir oyun için kural koymuştu. Bu kurala göre Piyonlar kendi Fillerinin yolunu kesmeyecek konumda olmalı. Siyah karelerde işleyen Fili olan yan Piyonlarını Beyaz karede tutmaya çalışmalı ve karşı yan tersini yapmalı. Bu, Piyonların arasına girerek onların

ilerlemesini durduran rakip elemanları yerinden oynatmakta File yardımcı olur.

İşte bu kuralın uygulamasına bir örnek.



ŞEKİL 225

Atak yapanın izleyeceği tutumun akışını dikkate almazdan önce durağan konuma bir göz atalım. Beyaz çok ilerlemiş bir geçer Piyona sahip ama Vezir olmak için gerekli o bir kareye, Fil tarafından alınabileceği için hemen ilerleyemez. Siyahın birleşik geçer iki Piyonu var, hem de kritik üçüncü yatayda. Ancak, onlardan birini hemen ilerletemez; Fille desteklenen Beyaz Şah alanı denetliyor.

Philidor kuralına göre Siyah kendi Filinin hareketini engellememek için c düşeyi Piyonundansa d düşeyi Piyonunu ilerletmelidir. Ancak, d düşeyi Piyonunu d2'ye getirmek için Siyah, Şahını e2 ya da c2 oynayarak onu desteklemek zorundadır. Beyaz Şe1 ya da Ff6 oynayarak bunu engellemeye çalışabilir. Ne olabileceği aşağıdadır:

1 ... **Fh5**

(Vezir olma karesini koruyarak)

2 **Ff6+** **Şc4**

(2 ... Şe4, kuşkusuz, Piyonu yitirtir)

3 **Fg5** ...

(Fil, d2+'i durdurmak için geri dönmek zorunda)

3 ... **Şd5**
4 **Fh6** ...

(Beyaz Fil köşegen üzerinde ancak zaman kazanabilir)

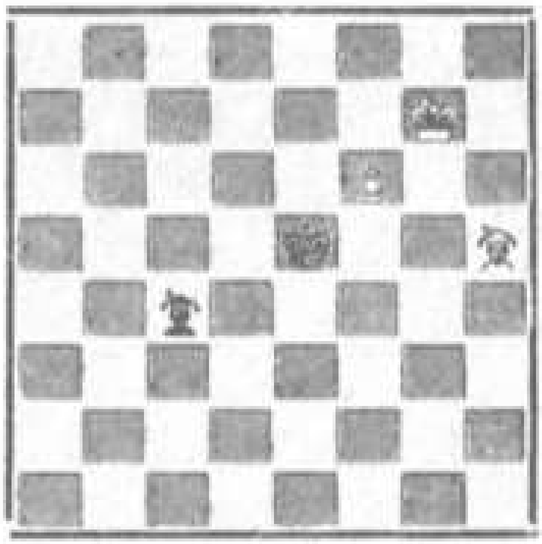
4 ... **Şe4**
5 **Fg5** **Şf3**
6 **Şb1** **Şe2**

Mat dışında her şey tamam.

Beyaz ilerlemiş Piyonunu feda ederek Siyah Fili köşegen dışına çekmeyi deneyebilirdi. Ne var ki e8V ve F×e8'den sonra Siyah Fil kolayca geri dönebilir ya da Vezir yakasına geçerek a4'de aynı oranda etkili olabilir.

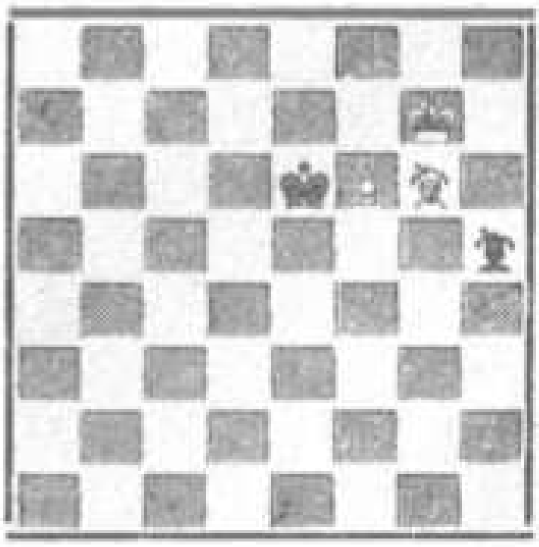
Karşıt Filler aynı renkli karelerde hareket ettiği zaman öykü değişiktir. Böyle bir durumda tek bir Piyon bile köşeyi dönmeye yeter. Yapılacak şey oldukça yalındır: Piyonu olan

yan rakip Fille kendisininkini iki kez yüz yüze getirir. Bir kez Piyonun önünden bir kez de yanından.



ŞEKİL 226

Sisteme uygun olarak Beyaz 1.Ff7 oynar, Siyah Fille Piyonun önünde yüz yüze gelir. Siyah, Filleri değişmeyi kabul edemez; Filini buradan uzaklaştırmalı ve f7 karesini gözlem altında tutabileceği başka bir yere gitmelidir. Siyah bu nedenle Filini, h5 karesine getirmek amacıyla 1... Fe2 oynar. Beyaz Filini zikzak bir hareketle g6'ya getirmeyi planlayarak 2.Fg8 oynar. Siyah 2... Fh5 oynar ve Beyaz 3. Fh7 ile izler. Siyah, Piyonun önündeki kare üzerine yeterli baskı uygulamaya çabalayarak 3... Şe6 oynar. Beyaz şimdi Siyah Fili Piyonun yanından ikinci kez Karşılar; 4. Fg6 oynar.



ŞEKİL 227
4. Fg6'dan sonraki konum

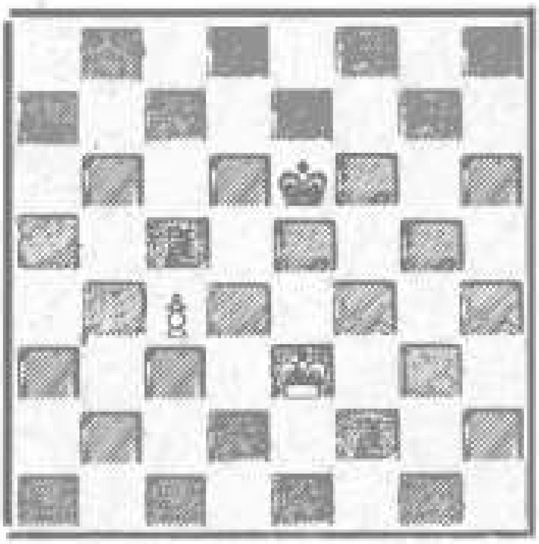
Siyah için çıkış yolu yoktur. 5 ... F×g6 oynasa Beyaz Şah Fili geri alacak ve sonuçta Piyonun ilerlemesi durdurulmuş olmayacak. Köşegenin dışına oynayarak Filini kurtarmaya kalkışsa Beyaz anında 6.f7 oynar ve Filin çok önemli f7 karesini tutabilecek başka bir kare bulmaya zamanı kalmaz; Piyon bir sonraki adımda Vezir olacaktır.

Kuşkusuz bu, oyun sonu düzenlemelerinin sonu demek değildir. Değişik öteki türlere girmek -Kaleye karşı Piyon ve At, iki Ata karşı üç Piyon v.b.- yeni başlayanlara özgü bir kitap içinde ayrılabileceğinden çok daha çok yer ve zaman ayırmayı gerektirecekti. Oyununuz ilerledikçe araçlarınızı daha güvenle kullanmaya başladığınızda başka oyun sonlarını da incelemeye gerek duyacaksınız. O zaman 13. Bölümde verilen oyun sonu kitapları dizelgesine başvurabilirsiniz.

Yine de kısa kesmiş olmuyorsunuz. Oynadığınız oyunların büyük çoğunluğu ya onun ortasında bitecek ya da açıkladığımız oyun sonlarından birine dönüşecektir. Deneyiminiz arttıkça öbürlerinin çok seyrek yaşama geçtiğini öğreneceksiniz.

Bununla birlikte oyun sonları konusunu bitirmeden önce iki sorunu daha dikkate alacağız; durdurma ve pat.

Bildiğiniz gibi, geçer Piyonlar amaçlarına yaklaştıkça güçlenirler ve altıncı (Siyah için üçüncü) yataya eriştiklerinde savunan yan için korkunç bir baskı oluştururlar. Açıktır ki savunan yan için onların o yataya (ve kuşkusuz sonuncuya da) gelmeden önce tutulması iyi bir düşüncedir. Ve de bunu yapmanın bir yolu durdurmadır.

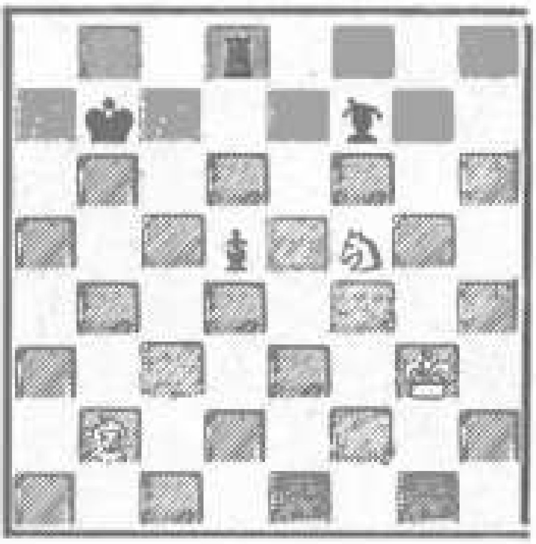


ŞEKİL 228

Örneğin burada Siyah, Beyaz Piyonu Kalesiyle durdurmuştur. Bu, deyim yerindeyse, ilkel bir durumdur; bir Piyon ve onu durduran

bir araç. Beyaz zorlanmıştır; geri kalan tek umudunu korumak için 1.Şd4 oynamak zorundadır. Sonra Siyah 1...Şd6 oynayacak ve geçici olarak çıkmaz bir duruma gelinmiş olacak. Bu durumda karşıtlık her ne denli Piyondan yanaysa da o önünde sonunda düşecek. Yandan bir dizi çek Beyaz Şahı Piyonu bırakmaya zorlayacak.

Biz yine de biraz daha karmaşık bir durumu inceleyelim.



ŞEKİL 229

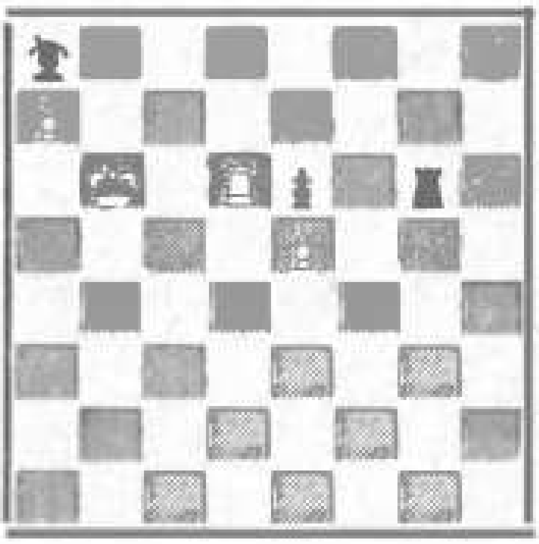
Burada iki Beyaz araç, Piyonu durdurmak yerine yalnızca gözetim altında tutuyor; o hareket ederse alınabilir. Sonuç nedir?

Gerçekte Beyaz, iki aracını -elindeki son iki aracı- Piyonun gözetimine bağlamakla hareketsizleştirmiş. Bütün yapıyı bozmadan bekçilerden birinin yerini değiştiremez. (Örneğin Fc1 oynadığını varsayarsak Siyah güvenle d4 oynayacak, çünkü Piyon alınamaz ve de Piyon amacına daha yaklaşmış olur.)

Beyaz, diyelim 1. Fa1 ile durumu korursa, Siyah Kalesine açık bir düşey ve Filine açık bir köşegen sağlamak için Piyonunu kurban ederek 1...d4 oynayabilir. Piyonun ölümü Siyah araçlara yaşama gücü getirir.

Beyazın yapacağı en iyi iş Ad4 ile Piyonu ansız durdurmaktır. Bu yalnızca Piyonu durdurmaz aynı zamanda Ata gücünü ortaya koyapabileceği bir merkez karesi de sağlar. Ve de anımsanmalı ki durduran araç, yalnız kendi aracı tarafından değil ayrıca rakip Piyon tarafından da korunmaktadır; Piyon düşeyi kapatarak kendisini durduran araca karşıdan yapılabilecek bir atağın önünü keser.

Durdurma kimi kez durduran araçların değişilmesini zorlayarak kırılabilir.



ŞEKİL 230

Siyah, eleman yönünden önde, konum yönünden zayıf. Fili bu noktada ancak bir görev yapıyor, a düşeyi Piyonunu durdurmak. Beyaz Şah durduran araca atak yapmak için önemli

zaman yitirmeden yaklaşamaz. Bununla birlikte, eğer Fil yerine Kale durdursaydı Şah b7'ye hemen hamle yapabilecek ve onu zorlayacaktı.

O zaman

1	Kd8+	Kg8
2	K×a8	K×a8
3	Şb7	Kd8
4	a8V	K×a8
5	Ş×a8	...

Şimdi Beyaz yenici bir oyun sonuna sahip. Bu bölümde daha önce anlatılan işlemle, Siyah Şahı Piyonunu bırakmaya zorlayacak ve Beyaz Piyon Vezir olacak.

Pat

Pat, özel bir tür olmakla birlikte, beraberlik için yalnızca satrançta kullanılan bir sözcüktür. Her iki oyuncu, birinin ötekine üstünlük sağlayamayacağı açıklık kazandığı (ya da öyle göründüğü) zaman beraberlik olduğunda anlaşabilirler. Bu pat değildir. Bu yalnızca silah bırakışmadır.

Pat, hamle sırası kendisinde olan oyuncunun kurallara uygun bir hamle yapamaması durumunda ortaya çıkar. Çok geride olan ve kazanma şansı yok görünen oyuncu bir pat elde etmenin yolunu gözleyecektir. Bir puanın yarısı hiç yoktan iyidir.

Aşağıdaki örnek özensizliğin nasıl pata yol açacağını gösteriyor:

ŞEKİL 231

Hamle Siyahtadır. Şimdiye değin her şeyin yolunda gittiği açık. Hatta Hoyle'e uygun oynadığı da meydanda. Şan yolunda ierlemiş b düşeyi Piyonunu Şah koruyor, Kale geriden destekliyor, Fil de rakip Şahı uzaktan kolluyor. Durdurulmuş bir Piyondan başka hiçbir şeyi kalmamış olan Beyazın -Siyah son anda çabasının meyvelerini telef etmedikçe- umacak hiçbir şeyi yok.

Siyah eğer 1...b1V oynarsa oyun beraberliktir. Sonra, sıra Beyaza geldiğinde hangi hamleyi yapabilir? Hiçbirini. Piyon yapışıp kalmış ve Şah kurala uygun biçimde hamle yapamaz. Çek içinde değildir ve bu nedenle de oyun pattır.

Bu, Piyonun eksik aşama yapmak zorunda olduğu bir durumdur, o Vezir değil At olmalıdır. Son hamle 1...b1A# olacaktı.

Buradaki, durdurulmuş bir oyuncunun yenilgiyi beraberliğe nasıl döndürebildiğine büyüleyici bir örnektir. Bu, Rostov na Donu Şam-

piyonluğu turnuvası 1959'da oynanmış bir oyun sonudur. Beyazlarda Bebchuk ve Siyahlarda Zubikov oynuyordu. Konum Siyahın 12. hamlesi, (12 ... V×a2) den sonra aşağıdaki gibidir:

ŞEKİL 232

İlk göze çarpan Siyahın, hamle yaptığı anda Va1 ile mat yapacağıdır. Siyahın elemanca bir sokuluşu var (her ne denli c düşeyindeki üçleşmiş Piyonları zayıfsa da iyiye giden bir Piyonu ve bir küçük aracı var). Ne var ki Beyaz, sağlam olmayan bir durumda olduğu halde, rok yapmamış Siyah Şahın açık konumundan yararlanarak yenilgiyi beraberliğe dönüştürmeyi başarıyor.

Oyun şöyle sürdü:

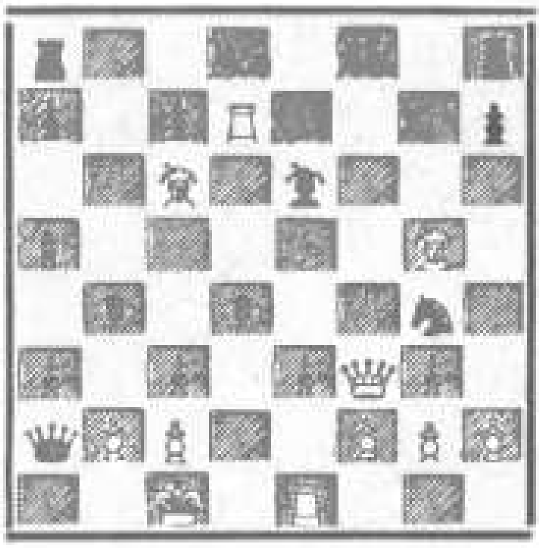
13	**F×c6+**	**Şf8**
14	**Kd8+**	...

Beyaz, kuşkusuz, bir anda rahatlayabilmiş değil, Siyah yine de tek hamlede matla tehdit ediyor.

14	...	Şe7
15	Fg5+	f6
16	e×f6+	g×f6
17	Ke1+	Fe6

(Siyah Şf7 oynayamaz çünkü bunu 18.Fd5+ izleyecek ve Siyah Vezirini yitirecek; Ş×d8'de oynayamaz çünkü bu, üç hamlede zorunlu bir mata yol açar.

18	Kd7+	Şf8



ŞEKİL 233
18 ... Şf8'den sonraki konum

19	Fh6+	A×h6
20	V×f6+	Af7
21	K×f7+	F×f7
22	V×h8+	Fg8
23	Vf6+	Ff7
24	Vh8+	Fg8
25	Vf6+	Berabere

Bu, sürekli çekle beraberliktir. Beyaz Vezirini ileri geri oynayarak h8 ve f6'dan sürekli çek deyebilir. Siyah, Fille çeki sürekli durdura-

bilir. Beyaz kuşkusuz, çeksiz hamle yapamaz çünkü Siyah, bütün bu sürede, tek hamlede mat tehdidini sürdürüyor. Öte yandan Siyah Vf7 ile bir kazanma deneyine giremez (V×f7+ F×f7; F×a8, c×b2+ nin kendisine eleman üstünlüğü vereceğini düşleyerek) çünkü Beyaz Vh6+ Vg7; Vf4+ oynayabilir ve bu ona bir Fil ve bir Kale kazandırır.

Her iki yanın titiz davranması gerekmekteydi ve olası en titiz hamleler sürekli çeke ve pata götürmüştür.

Bölümün başlarında Alekhine ile Reti arasındaki bir oyun sonunda beraberliğe zorlayan başka bir örnek gördünüz. Böylece kimi kez bir pat yakalamakla bir yenginin beraberliğe dönüştürülebileceğini öğrendiniz. «Kimi kez» sözcüğüne dikkat edin; kimi durumlar vardır isteseniz de istemeseniz de yenileceksinizdir. Böylesi koşullarda en iyisi onurlu biçimde oyunu bırakmaktır. (Ancak Nimzovich gibi garip dâhiler, yenilince masanın üstüne fırlayıp satranç tahtasını ve araçlarını dağıtır «Ben bu budalaya niçin yenileyim?» diye bağırır.)

Bölüm Yedi

OYUN ORTASI

Sınırları Belirsiz

Açıkca sıkıcı olabilir ama, kesin bir başlangıcı ve sonu olmaması bakımından oyun ortası satranç oyununun öteki iki bölümünden tümüyle ayrımlıdır. Kuşkusuz, açılış ilk hamleyle başlar; ve yine kuşkusuz, oyun sonu matla, bir oyuncunun oyunu bırakmasıyla ya da beraberlikle noktalanır.

Peki oyun ortası nerede başlar ve nerede son bulur?

Açılışın bittiği yerde başlar ve oyun sonunun başladığı yerde biter. Yani nerede? Kesin olmayan kimi ölçütler oluşturabiliriz. Örneğin, oldukça iyi bir kesinlik derecesiyle deyebiliriz ki araçların hemen tümü geliştiğinde açılış biter. İyi ama, oyun ortası başlamış olur mu? Eğer her iki yan, diyelim merkezde üstünlük için manevra yapmayı sürdürüyorsa kimi çözümleyiciler oyunun açılış döneminde olduğunu kimileriyse oyun ortasının başlamış bulunduğunu söylerler.

Ve nerede biter? Araçlar kırışıldığı zaman oyun ortası biter diyebiliriz. Ancak, eğer bir yan Vezir, bir Fil ve beş Piyona ve öteki yan iki Kale, bir Fil ve altı Piyona sahipse bu yine de oyun ortası mıdır? Yoksa oyun sonu mu başlamıştır? Bu konuda da düşünceler değişiktir.

Ne de olsa satranç -çok katı kimi savunucuları ne derse desin- bilim değildir. Satranç çözümlemesinin belirteci şaşmazlık değildir; o duruma gelmesinde insan ögesi büyük rol oynar.

Çoğu kez (Büyük ustalar ve sıradan amatörlerin oyunlarında daha da çok) parti oyun ortasında sonuçlanır; oyun sonuna erişilmeden. Bu, amatörler arasında oluşur çünkü onlardan biri ya da öteki -ya da ikisi birden- ne olup bittiğini göremez; oyuncuların biri «çek!» der ve onlar -gerek kendisini gerekse rakibini tümüyle şaşırtan bir biçimde- bunun yalnızca çek olmayıp aynı zamanda mat da olduğunu görürler. Büyük ustalar arasındaki oyun, çoğunlukla oyun ortasında biter çünkü, tam tersine iki yan da ileriyi çok iyi görmektedir; oyunculardan biri küçük bir üstünlük elde edince onu her iki yan görür ve bu üstünlüğe izin veren yan zayıflığının gittikçe artacağını onlar (haklıdır da). Oyunu bırakır.

Oyuncuların büyük çoğunluğu (büyük ustayla sıradan amatör arasında kalanlar) bir za-

yıflığın ortaya çıkması durumunda oyunu bırakmazlar. Onların düşüncesi (ve de yine, haklı olarak) rakibin bir yanlış yapma olasılığının her zaman bulunduğu ve bunun her şeyi tersine çevireceğidir. Onlar amansız bir oyun sonu için çabalarlar.

Oyun ortası bütün oyuncular için (tutucu uzmanların dışında) satrancın en iyi bölümüdür. Burada hazırlıklar biter ve savaş başlar. Güçlerin çarpışması buradadır; coşkulu girişimler, parlak bilerek vermeler, güçlü ataklar yapma şansı buradadır. Kaldı ki savunma yapmaktan hoşlanan oyuncular bile en çok oyun ortasından zevk alır; o burada en doğru savunmayı bulma ve rakibin tüm saldırısını boşa çıkarma fırsatına sahiptir. Kuşkusuz, iyi örgütlenmiş bir savunmayı yönetmenin büyük bir zevki vardır.

Atak oyuncu için oyun ortası satrancın et ve patatesi gibidir, kalanı aperatif ve kahvedir.

Konumsal oyuncu -sessi , pekiştirilmiş hamlelere ve uzun erimli stratejilere güvenen oyuncu- için oyun ortası, konumunu geliştirmek, rakibini zayıflığa itmek ve sonra sızarak yıkmak konusunda denk yetkinlikte şansa sahip olmak demektir.

Kaldı ki nasıl böldüğünüz önemli değil, oyun ortası bir satranç partisinin en hoşa giden bölümüdür. Kimileri için oyun sonu daha ussal, daha kısıtlı, daha mekaniktir, kimileri

için açılış tekdüze daha belirgin ve kurudur. Oysa oyun ortası -yenen için çok hoş, yenilen için sinir bozucu- sürprizlerin gelişme alanıdır. Büyük bir meydan okumadır o.

Oyun ortasının bir başka büyük çekiciliği vardır ve bu ele geçmez bir güzelliktedir. O bilinmeyen bir ülkedir. Açılışlar «kitap»tan alınabilir; onların hiçbir gizemli yanı yoktur. Oyun sonu konumları ve ilkeleri de kitaptan alınabilir.

Oysa oyun ortasının kitabı yoktur. Oyuncu bu bilinmeyen ülkede kendi başınadır, haritası çıkarılmamış bir bölgede oynar.

Ancak bu, hiçbir yol gösteren bulunmadığı anlamına gelmez, tersine sığda ve kayalıklar arasında dolaşmanın da sağlam kimi kuralları vardır. Onlar oyun sonu ya da açılış ilkeleri gibi açık ve iyi formüle edilmiş değillerse de kullanılabilirler.

Bu bölümün amacı bu yol gösterici ilkeleri sergilemektir.

Satranç literatürü, adları «Büyük Kombinezonlar», «Yüz Göz alıcı Parti», «Yenici Bilerek Verişler Hazinesi» olan kitaplarla süslüdür. Bu koleksiyonlardaki oyunlar canlı ve çarpıcı, acımasız ataklar ve karmaşık kombinezonlarla doludur. Bunlardan çoğu oyun ortasında gelen yenici ataklardır ve içlerinde ipuçları bulunur; eğer böylesi kombinezonları tanımak için kimi nirengiler konulabilmişse...

Ne de olsa kombinezonlar ansızın ve kendiliklerinden oluşmazlar, onlar yapılır. Ve aynı oyuncuların -kimilerinin adlarını vermek gerekirse: Marshall, Spielmann, Lasker, Alekhine- zaman zaman «umulmadık» ya da «parlak» bir kombinezona gelmesi sürpriz değildir. Onlar mucize yaratıcı değildirler; yalnızca oyun ortasında nereye gideceklerini bilirler. Bilerek verme kombinezonlarını olası kılacak koşulları yaratırlar.

Bu oyuncular, bir konumu doğru değerlendirebilirler; onlar bu ilkelere çok alışkındırlar. Herhangi bir satranç konumunun üç ögesi bu ilkelerin temelidir; güç, alan ve tempo. Ve bu denli önemli olduklarına göre gelin onları ayrıntılarıyla inceleyelim.

Güç

Güç sözcüğü kendini anlatıyor. Eğer yanlardan birinin, ötekinin iki Piyonuna karşı üç Piyonu varsa o yan güç üstünlüğüne sahiptir. Ve de güç, üç öğenin en etkili olanıdır.

Oyun tahtası üzerindeki en güçlü aracın Vezir, ondan sonraki en güçlü aracın Kale olduğunu v.b. daha önce öğrenmiştiniz. Ancak Veziri bu denli güçlü yapan nedir?

Hızı!

Çünkü o, düşeyler, yataylar ya da köşegenler üzerinde herhangi bir noktadan herhangi bir başkasına (engel bulunmaması koşuluyla)

herhangi bir başka araçtan daha hızlı gidebilir; zikzak çizmek ya da sıçramak zorunda değildir. O Vezir kanadındayken oyun tahtasının öteki kanadına yardım gerekse oraya bir anda erişebilir.

Öyleyse güç, bireysel ve ortaklaşa hızları hesaba alınmak koşuluyla, tüm araçların toplamı sayılabilir. (Bununla birlikte hareketlilikle hız aynı şey değildir; bir araç, örneğin Vezir, büyük bir hıza sahip olabilir ama eğer kıpırdaması önlenmişse hareketliliği sıfırdır.)

Öteki şeyler eşitken güç üstünlüğü eğer yeterince büyükse bu utkunun güvencesidir.

Ne var ki satrançta öteki şeyler (eğer olursa) çok seyrek eşit olur.

Alan

«Öteki şeyler»i eşit olmaktan alıkoyan şeylerden biri alan ögesidir. Bu, güçten daha önemli olabilir -ve aslında sıklıkla öyledir- Belirgin bir güç üstünlüğü olan bir oyuncu, hiçbir alana hükmedemiyor da rakibi tahtaya egemen olmuşsa yine yenilebilir. Örneğin aşağıdaki konumda Siyah -güç bakımından ileride olmasına karşın- alan bakımından geri kalmış ve sonuç olarak eleman üstünlüğünün avantajını kullanamamıştır.

ŞEKİL 234

Siyah bir Piyon ileride. Artı bir. Ancak o (sözcüğün tam anlamıyla durdurulmuş) beşinci yatayta kıstırılmış. Öte yandan Beyaz yalnız kendi yarı alanında değil Siyahınkinin de bir bölümünde egemen. Onun gelişmiş e düşeyi Piyonu Siyahın yarı alanına sımsıkı yerleşmiş ve iyice korunmuş. Siyah 1 ... f6 oynayamaz çünkü 2A×e6 ile Vezir-Kale çatalına düşer.

Bu abartılmış bir örnektir. Gerçekte alanın denetlenebilmesi için işgal edilmesi gerekmez. Araçlar -dahası Piyonlar bile- alanı uzaktan denetleyebilir. Aşağıdaki konumda olduğu gibi.

ŞEKİL 235

Bu konum bir Ruy Lopez çeşitlemesinde oluşmuştur. Görüyorsunuz, Beyaz, rakip yarı alanda b5'deki karakteristik Fil'le yalnızca bir kare kaplıyor. Fil orada geçici olarak bulunuyor, bir an için Beyazın alan üstünlüğünde onu önemsemeyebiliriz.

Beyaz e düşeyi Piyonu, daha «sınır»ın kendi yanında olduğu halde Siyahın kampında olup bitecekler için güçlü bir söz hakkına sahiptir. d5 ve f5 karelerini denetliyor. Vezir de güçlü bir etki gösteriyor. Şimdi, yalın, mekanik bir bakış açısıyla Beyazın üstünlüğünü saptayabiliriz. Onun ilerlemiş Piyon ve araçları Siyah yarı alanda 14 noktayı denetliyor ya da tarıyor (a7, a6, b6, c5, d8, d7, d6, d5, e5, f6, f5, g7 ve h8). Siyah araçlarsa üç noktayı denetleyebiliyor (a3, b4 ve h4).

Konum, Siyah için, her ne denli yeterince kötüyse de, göründüğünce kötü değildir. Çünkü hamle sırası onun.

İşte, o denli de tek yanlı olmayan bir konum:

ŞEKİL 236

Bu konum Nimzovich-Hint savunmanın bir çeşitlemesinde oluşur. Güçler açısından incelersek Beyazı hafifçe ileride buluruz. Beyazın iki Filine karşilık Siyahın bir Fil bir Atı var. Şimdi bakalım alan açısından üstünlük (eğer varsa) nerede yatıyor?

Beyaz araçlar Siyah yarı alanın yedi noktasını tarıyor. (a5, c5, e5, f5, g6, g5, h7.) (Beyaz araçların Siyah taşlar arasından geçerek «gördüğünü» oysa kendi araçları arasından geçerek göremeyeceğini anımsayın.) Siyah araçlarsa onüç Beyaz yarı alan karesini tarıyor, neredeyse iki kat. Oran -ya da oransızlık- bir önceki örnekte olduğunca kötü değil. Ayrıca hamle Beyazda.

Zaman

Üçüncü öge -ve de her üçünün en soyut olanı- zamandır. Güç, görünür ve hesaplanabilir. Alan da hesaplanabilir. Oysa zaman için ne denebilir? Matematik olarak tanımlanabilir mi?

Bir oranda evet. «Tempoları hesaplamak» olasıdır. 1933'de Los Angeles'de Capablanca ile H. Steiner arasındaki bir partide ortaya çıkmış aşağıdaki konumu ele alalım.

ŞEKİL 237

Beyazın temposunu hesaplarsak e4'deki Piyon bir; d3'deki Piyon iki; c4'deki Fil üç; h4'deki At beş (buraya iki hamlede gelebilir); rok altı ve c3'ün açıkca alınışı yedi. Bu hesaplama biçimiyle Siyahın toplu gidişi: e5'deki Piyon bir; d6'daki Piyon iki; c5'deki Piyon üç; e6'daki Fil dört; e7'deki At altı (buraya iki hamlede gelebilir) ve f6'nın alınması yedi*.

Tempolar denktir.

Ancak bu aldatıcıdır. Konuma bakarak yanların kaç hamle ve ne denli tempo yitirdiklerini, örneğin c düşeyindeki Beyaz Filin ya da Siyah Atın bulundukları yere kaç hamlede geldiğini söylemenin yolu yoktur. Öyleyse bu aldatıcı olabilir, bu örnekte olduğu gibi. (Siyah Şahın önündeki Piyon duvarının yıkılmış ol-

* Oysa g8'deki Atın e7'ye bir hamlede gelebileceği kabul edilmeli ve yedinci olarak rok sayılmalıydı kanısındayız (Ç.n.)

ması nedeniyle Beyaz güçlü bir oyuna sahiptir.)

Salt hamle sayısı da aldatıcıdır, çünkü hamleler onların zamanlamaları açısından ele alınmalıdır. Bir yönden güzel olan bir hamle başka bir yönden kötü olabilir. Bir dizi hamle zamana dönüştürülürse tümüyle değişik bir karakter alabilir. Sonuç olarak satranç bir anda bir hamleyle oynanmaz, bir anda okunan bir sözcükle bir kitap olamayacağı gibi. İyi yönetilmiş bir oyun, hamleler dizisiyle oynanır.

Görecelik Yasası

Açıktır ki, her üç öge ayrı şeyler değildirler; onlar birbirleriyle yaşamsal bir ilişki içindedirler ve oyuncu ögelerden birine yoğunlaşıp bir başkasını umursamazsa, kısa zamanda böyle olduğunu öğrenir. Bir tempo üstünlüğü, alan üstünlüğüne ve buradan güç üstünlüğüne dönüşebilir ve dönüşebilmelidir. (Kimi kez orta basamak atlanabilir ve tempo üstünlüğü doğrudan eleman üstünlüğüne dönüşebilir.)

Neden dönüşmeli? Çünkü yalnızca tempo yengiyi zorlamak için çok seyrek yeterli olur. Alan enikonu iş görebilir ancak o da ince bir iştir. Öte yandan güç ezicidir. Tek bir Piyondan başka hiçbir şeyi olmayan biri Kale ya da Vezirle yüz yüze gelirse kavgayı sürdürebilir mi?

Bir iki sayfa öncesini düşünürseniz bir aracın gücünün onun hızına dayandığını söylediğimizi anımsayacaksınız. Hız zamanın bir görünümünden başka nedir? Güç de zaman biçiminde anlatılabilir. Alan terimleriyle de belirlenebilir. Vezir, Filden daha geniş bir alana egemendir bu nedenle daha güçlüdür; yine aynı nedenle onun zorlayıcılığı daha büyüktür.

Çoğu kez bir ögedeki üstünlük bir başkasındaki zayıflıkla elele gider. Örneğin, gambitler bir yanın üstün bir gelişme (zaman ve alan) için eleman (güç) kurban ettikleri açılışlardır. Sorun ögelerin dengelenmesine çalışmak sorunudur; birine yoğunlaşırken ötekini harcamak bozgunu çağrılar.

Bununla birlikte, diyelim zaman açısından önemli bir üstünlüğe sahipsiniz, bunu kararlı biçime dönüştürmelisiniz (kimi kuramcılar -ötekilerle birlikte Steinitz- buradaki «meli» ekinin hafif kaldığı konusunda ayak diremişlerdir; önemli bir üstünlüğe sahip oyuncu aktöresel bir yükümlülük altındadır; sözcük «zorunlu» sözcüğüdür). Başka bir deyişle daha iyi durumdaki oyuncu atak yapmak zorundadır.

Ne var ki titizlikle karar vermelisiniz. Dengesiz ögelerden birinde (zaman ya da alan) küçük bir üstünlük çekinilecek bir şeydir; düşünmeden bir atak yapamazsınız, bu büyük bir olasılıkla geri teper. Böyle küçük bir üstünlük konumun hafifçe pekiştirilmesini gerektirir.

Daha dengeli bir ögede (güç) küçük bir üstünlük de, bir Piyon çokluğu gibi, yavaş ve titiz bir oyun gerektirir.

Ancak güçlü bir zaman üstünlüğü olabildiğince çabuk alan üstünlüğüne dönüştürülmelidir. Ve güç açısından önemli bir üstünlük (diyelim fazladan bir Kale, bir anda güçlü bir atağı çağrılar.

Her üç öge açısından üstün olan oyuncu çevik, coşkulu oynamak zorundadır; eğer üstünlüğünü saldırganca kullanacak yerde çekingen oynayıp onu korumaya çabalarsa üstünlüğünü yitirebilir.

Bir konum -herhangi bir konum- bu üç ögeye göre mekanik olarak çözümlenebilir. Güçler karşılaştırılabilir, alan hesaplanabilir ve tempolar tahmin edilebilir. Örnek olarak aşağıdaki konumu alalım:

ŞEKİL 238

Güçler eşit. Tempolar? Siyahın dokuz adımına karşı Beyaz görünür sekiz adım atmış,

büyük bir zarar değil. Alan? Siyah, Beyaz yarı alanda 20 kareyi denetliyor ya da denetleyebilir; Beyaz, Siyahın 17 karesini denetliyor. Yine de Beyaz için büyük bir eksiklik değil.

Konum Beyazın 17. Va6 hamlesiyle oluşmuş. Bunun amacı ... V×f1+'den sonra Ş×f1 ve onu izleyecek ... Ke1# tehdidini durdurmaktır. Gerçekte 17. Va6'yı 17 ... V×f3 izlemişti.

Beyazın başka seçeneği yok Veziri almak zorunda. Bir araç eksiği ile oynayamaz, özellikle daha şimdiden tempo ve alan açısından gerideyken. Başka herhangi bir şey yapması durumunda Siyah 18 ... V×f2+; 19 K × f2, Ke1# la sürdürecek.

Vezirin bilerek verilmesi, Beyazın rok yapmış Şahı önündeki Piyon yapısını bozdu. Oyun (çekingen olmak sorun değil; Siyahlarda büyük Paul Morphy, Beyazlarda Paulsen oynuyor) sürdü:

18	**g×f3**	**Kg6+**
19	**Şh1**	**Fh3**
20	**Kd1**	**Fg2+**
21	**Şg1**	**F×f3+**
22	**Şf1**	...

Dikkat ederseniz Beyazın olup bitenler üzerinde söz hakkı yok; tüm hamleleri zorunlu.

22	...	**Fg2+**
23	**Şg1**	**Fh3+**

24	**Şh1**	**F×f2**
25	**Vf1**	...

Beyazın yine pek az seçeneği var; başka herhangi bir hamle ansız mata yol açacaktı; bu hamle can çekişmeyi biraz daha uzatır.

25	...	**F×f1**
26	**K×f1**	...

Şimdi güçler denktir ne var ki, Beyaz tempo ve alan açısından acınacak oranda geride. Ve bu tümüyle aritmetik bir zayıflıktır. Konum bakımından bitmiş. Piyonları -yetersiz h düşeyi Piyonu dışında- yok, araçlarının hareket alanı az ve Şah pat durumunda.

26	...	**Ke2**
27	**Ka1**	**Kh6**
28	**d4**	...

Kendisini kurtarmak için son çırpınış. Yararsız.

28	...	**Fe3**

ŞEKİL 239
28 ... Fe3'den sonraki konum

Beyaz burada bıraktı. Matı durdurmak için hiçbir şey yapamazdı. Örneğin 29.F×e3, K6×h2+, 30.Şg1, Keg2#.

Bu oyunda olan nedir? Her üç ögede küçücük üstünlüklerle böylesi hızlı bir yengi elde etmek için Siyah ne yaptı?

Önce, zaman üstünlüğü bizim tahmin ettiğimizden daha büyüktü; biz hamlenin Siyahta olduğunu hesaba katmadık. Oysa hamleye sahip olmak (kuşkusuz, eğer zugzwangda değilseniz) her zaman bir üstünlüktür.

Sonra, Siyah kendi küçük üstünlüğünü daha büyük bir denksizliğe dönüştürdü: alan ve tempo açısından ezici bir üstünlük sağlamak için güç açısından zayıflamayı (Vezirin bilerek verilişi) göze aldı. Kararsız ögelerdeki bu üstünlük kendisini bir konum üstünlüğü olarak gösterdi.

Ve de burada bir noktayı anımsatmak durumundayız: üç ögenin tam değerlendirilmesi genel konumun ışığında yapılmalıdır. Bu konumda olduğu gibi, rok yapmış Şahın koruma Piyonları dağılmış ve ağır araçlar (burada Kaleler) güçten düşmüş Şahın üzerine yüklenir durumdayken, savunan yanın matı savuşturmaya çabalayarak adım adım tempo yitirmesi kaçınılmazdır. Bu tempo birikimi (yukarıda Beyazın yaptığı zorunlu hamlelere bakın) sonuçta, zaman üstünlüğünü alan üstünlüğüne dönüştürür. Ve, yukarıda dediğimiz gibi, iyi yö-

netilmiş bir alan üstünlüğü mata yol açabilir; onun bir eleman üstünlüğü ara aşamasından geçmesi gerekmez. Yukarıdaki örnekte Siyah, rakibini bir araç eksiğiyle bile mat edebilecekti (Beyaz 29.F×e3 oynasaydı), çünkü onun alan üstünlüğü, Beyazın üstesinden gelemeyeceği büyüklükteydi.

Bir konumun değrelendirilmesinde anımsanacak öteki noktalar:

1. Güçler düzenli ve biri ötekiyle işbirliği içinde mi yoksa yalnızca biri ötekinin yolu üzerinde midir?
2. Temponun hesaplanmasına temel alınan hamleler geçerli hamleler midir yoksa konumun etkinlik ve akışkanlığına katkıları yok mu? (örneğin, h3 hamlesi bir tehdide neden olmadıkça yararsız bir hamledir; öyle olmasına karşın tempo hesaplamasına girebilir.)
3. Bir eleman yitirilmesi - örneğın, bir Piyonun bilerek verilmesi - dengelenmiş midir?
4. Eğer yanlardan biri rakip yarı alana Piyonlar ya da araçlar dikmişse, bunlar sağlam yerleşmiş midir? Yoksa zayıf ve de atağa açık mıdırlar? Araçlarını ileri süren yan onları desteklemek için yeterli açık çizgi tutuyor mu? Yoksa onların geri çekilişi tempo harcamasına mı neden olacak?

5. Plânın etkili olabilmesi için taktik olasılık var mıdır?.

Bu son nokta daha çok tartışmayı gerektirir. Yanlardan her biri oyunun ilk hamlesiyle birlikte plânlar yapar. Kuşkusuz, başlangıçta plân kesinlikle formüle edilmiş değildir. Ancak oyun ilerledikçe olasılıklar kendiliğinden çıkar. Bir düşünce kesinlik kazanır; örneğin Şah kanadı atağı olasılığı ya da merkeze giriş şansı.

Diyelim ki Beyaz, Siyahın savunmasında bir zayıflık buldu ve bu zayıflığın işletilmesini planladı. Ve de diyelim ki daha sonra Siyah Beyazın planından vazgeçmesi koşuluyla zaman, alan ya da eleman kazanmasına izin veren bir hamle yaptı. Beyaz, hangisinin daha kazançlı olduğuna karar vermek zorundadır. Diyelim ki Şah yakasında bir üstünlük elde etmek için, Planladığı Vezir kanadı atağını bırakmalı mıdır? Siyah bir tuzak yemlemesi mi yapmıştır? Kimi şeylere göz mü yummuştur?

Beyaz karar vermeden önce şansını etkileyecek bu noktaları hesaba katmak zorundadır. Karar değişikliği konumunu zayıflatacak mı? Bu değişmeden sonra yeni bir plan ve bir strateji kurmak olası mıdır? Yoksa güçlerini yeniden düzenlemek için bir süre harcayacak mı?

Şimdi, söylemek istediklerimize bir örnek:

ŞEKİL 240

Bu konuma Beyazın 11. hamlesiyle gelinmişti (Oyun 1913 Martında St. Petersburg'da Alekhine ile Levitski arasındaki bir maçın sekizinci partisiydi.) Beyazın stratejisi Şah yakası atağı aramaktır. Onun planı Siyahın elini zorlayacak olan Fg7 oynamaktı. Siyah. Kg8 oynayacak ve Beyaz V×h7 ile çok önemli yedinci yataya güçlü bir giriş sağlayacaktı.

Siyah bu noktada taktik bir değişim aradı.

11 ... f8 oynadı.

Ancak Beyaz -hem de doğru olarak- başlangıç planını bırakmak konumunda olmadığına karar verdi. g × f5 oynasaydı Siyah 12...d6 ve sonra 13...F×f5 ile sürdürecekti. Bu, Beyazı atağını bırakmaya ve merkezdeki çarpışmaya yoğunlaşmaya zorlayacaktı. Bu da Beyaz güçleri düzensizleştirecekti.

Oyun aşağıdaki gibi sürdü:

12	**Fg7**	**f×g4**
13	**Vh6**	**Ff8**

Siyah bu yolda şansının daha iyi olduğunu ayrımsadı 13 ... g×f3 14.F×h8'den sonra oyunu yitirdi.

14	**F×f8**	**K×f8**
15	**Ag5**	...

ŞEKİL 241
15.Ag5'den sonraki konum

Beyaz taktik değişikliğe kulak asmama kararı almış, Şah kanadı atağını coşkuyla sürdürüyor. Üstün bir konum ve süren bir atak (zaman ve alan üstünlüğü) için gördüğünüz gibi, iki Piyonunu bilerek vermiş (güç eksikliği). Oyunun geri kalan bölümünde güçlüklerden kurtulmaya çalışmak için Siyah da merkezde bir karşı atak geliştirmiştir. Ne var ki Beyazın konumu (zaman-alan üstünlüğü ona bu atağı göğüsleyecek ve hakkından gelecek esnekliği vermiştir. Şah kanadında, Şah üzerine atak arayan başlangıç planı, merkezde oluşan taktik durumla başa çıkmak için bırakılabilirdi (Ya da daha doğrusu, olasıydı ve ...oldu.) Oysa Beyaz düzenli güçlerle karşı çıktı ve yengiye erişti.

Plansız oyun kargaşadır; bu sizi hiçbir yere götürmez. Bir plan yapıp ona sımsıkı sarılmak da aynı derecede kötüdür, başınızı belaya sokar. Satranç tek başına oynansaydı dikkatinizi bir noktaya toplayıp inatla onu izlerdiniz. Oysa satranç akılların bir çatışmasıdır; sizin planınız sizin düşüncelerinize olduğu kadar rakibinizinkilere de uygun düşmelidir. O esnek ve bükülebilir olmak zorundadır.

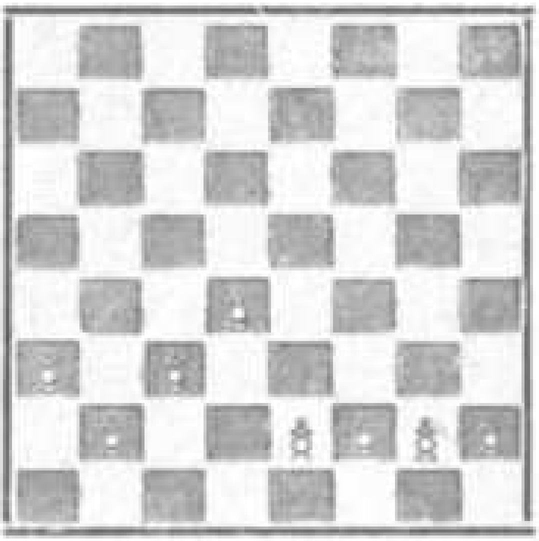
Piyon Oyunu

Oyun ortasında başarının anahtarlarından biri (gerçekte açılış ve oyun sonunda da olduğu gibi) Piyonların yönetimidir. Her zaman aklınızda tutmak zorundasınız ki Piyon hamlesi kalıcıdır. Piyonu bulunduğu konumdan geri çekemezsiniz, yalnızca ileri itebilirsiniz. Bu özel güç (ya da güçsüzlük) Piyonları ayrıcalıklı yapar ve zorunlu olarak onların yönetimi de bu koşula uymalıdır.

Piyonlar başlangıçta ikinci/yedinci yatay boyunca dizilmiş katı ve hemen hemen sızdırmaz bir duvar oluştururlar. Gerçekten Piyonlar herhangi bir yatay boyunca dizilirlerse görkemli bir Maginot hattı oluşturur (yetersiz bir benzetme; Maginot hattı, bildiğiniz gibi, her ne denli etkin bir savunmadıysa da gerektiği gibi yararlanılamadı. Piyonlarınızın yönetimi de öyle olmamalı). Bununla birlikte onlar bir kez hamle yaptı mı savunmada «gedikler» açılır.

Katı bir Piyon cephesine saldırmak için düşman, düşeyler boyunca düşey manevra yapmak zorundadır; şaşırtmalı düzenlenmiş ya da birbirleriyle ilişkisi kesilmiş Piyonlaraysa düşey yatay ya da eğik herhangi bir biçimde atak yapabilir.

Bir Piyonun hamle yapmasıyla oluşan «gediğe» zayıf bir kare de denir, biraz daha incelikli bir terim olduğu için kimi yazarlarca bu yeğ tutulur. Siz nasıl dilerseniz öyle deyin, işte onlar:



ŞEKİL 242

Buradaki Piyon yapısı, zayıf karelerin ya da gediklerin rakip tarafından alınması biçiminde bir belayı da çağırmaktadır. Bu durumda Vezir kanadındaki beyaz kareler zayıf. Eğer herhangi bir rakip araç bu beyaz karelerden birini elde ederse Beyaz onu Piyon ataklarıyla yerinden oynatamaz; o Piyonlarını durduranın üzerine araçlarını yöneltecektir. Örneğin; Siyahın e6' da bir Fili ve f7'de Veziri varsa Fa2 oynaya-

cak ve bunu yaparken kendisini güvencede hissedecek. O böylece zayıf kareyi almış olacak ve de Beyazın, Fili yerinden oynatacak hiçbir Piyonu bulunmayacak. (Atlar zayıf kareleri almak için, denilebilir ki en uygun araçlardır. Onlar bir gediğe yerleştikleri ve bir Piyon tarafından korundukları zaman özellikle belâlıdırlar.)

Bu konuda şöyle bir belit konulabilir: Piyonlar beyaz karelere yerleştiğinde siyah kareler zayıftırlar, siyah karelere yerleştiklerindeyse beyaz kareler zayıftır.

Bu, kuşkusuz, Piyon asla sürülmemelidir anlamına gelmez; arasıra bir ya da iki Piyon sürmeden satranç oynamayı umud etmeniz zordur. Bu, bir Piyon sürerken iyi bir sonuç alacağınıza inanmak zorunda olduğunuz anlamına gelir. Aklınıza ilk geleni yapmak ya da ilk tahta parçasını elinize almak yengiyle ödüllenecek oyun türü değildir. Bir Piyon hamlesini açıklamak üzere aklınızda bir amaç bulundurmak zorundasınız, bu kaba bir stratejik amaç olsa bile.

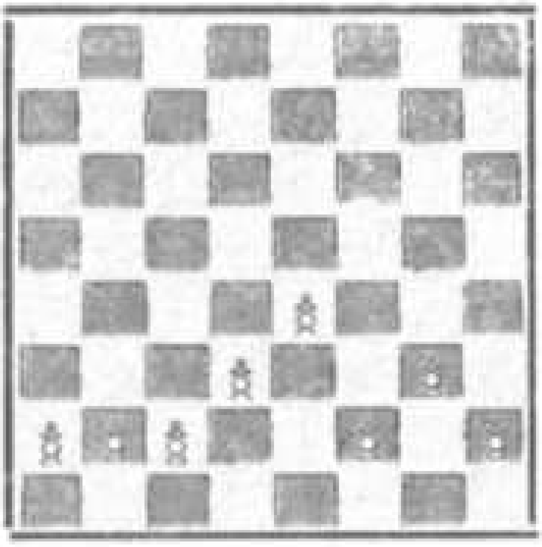
Yalnız yeni başlayanların değil -oldukça ilginçtir- ilerlemiş oyuncuların da yaptığı genel bir yanlış, bir açmaz korkusu yokken h düşeyi Piyonunu h6'a sürmektir. Aşağıdaki konuma bakın :

ŞEKİL 243

Bu oyun daha başlangıç aşamasındadır. Herhangi bir yere ağır tehditler yapılmıyor, bu nedenle önlem almaya gerek yok. Oysa birçok oyuncu bu ve buna benzer konumlarda h6 (Siyahtaysa) ya da a3 (Beyazdaysa) oynar. Bu Piyon hamlesi zayıftır g6 ya da b3'de bir yarım gedik oluşturur.

Bundan daha kötüsü fianchetto* yapmak ya da Şahı g2'ye yerleştirme niyeti olmadan g3 oynamaktır. Sonuç şudur:

* Eylem olarak bir Filin b2/b7 ya da g2/g7'ye gelişmesi ve ad olarak Fillerin bu köşe karelere oynamasıyla karakterize edilen bir gelişme hamlesi anlamına, İtalyancadan gelme bir sözcük. (Ç).



ŞEKİL 244

h3'de zayıf bir kare vardır. Bu kareye hiçbir zaman Piyon desteği verilemez. Her an bir araç korumak zorundadır; bu araca başka yerde gereksinim olursa orada yararlı olamayacak o bu noktaya yapışıp kalacaktır.

Bu noktada -ya da herhangi bir noktada- hiçbir zaman h3/h6 ya da a3/a6 ya da g3/g6 oynamamalıdır biçiminde hemen bir karar vermeyin; zaman olur bir kareyi zayıflatmaktan daha kötü kimi şeyleri önlemek için böyle bir hamle gerekli olabilir. Önemli olan geçerli bir nedeni olmadan böyle bir hamle yapmamaktır.

Oyunun doğal gidişinde gediksiz bir konumu korumak hemen hemen olanaksızdır. İşin püf noktası olabildiğince az gedik vermek, en az duyarlı anlarda oluşmasına izin vermek, Piyon örgütlenmenizi gedikleri kapamaya yetecek esneklikte tutmak ve araçlarınızı bu gediklerden olabilecek sızmalara karşı savunma yapmaya yeterli hareketlilikte bulundurmaktır.

En büyük satranç oyuncularının bile bu kuralları uygulamayı savsakladığı söylenebilir. Örnek olarak, 1914'de St. Petersburg'da José Capablanca ile Emanuel Lasker arasındaki bir partiden bir konum aldık:

ŞEKİL 245

Gördüğünüz gibi e6'da yadsınamaz bir gedik vardır. Beyaz 11.Ae6 oynayarak onu tutmak için davranıyor.

At tartışma götürmez biçimde durdurulamaz. Yirmi hamle sonraki konum aşağıdadır.

ŞEKİL 246

Birçok manevralar olmuş, kimi Piyon değişmeleri yapılmış, oysa At yıne egemen olduğu noktada. Şimdi başka bir gediğe yeniden hamle yapacak. Oyun aşağıdaki gibi sürmüştü:

1	**A6c5**	**Fc8**
2	**A×d7**	**F×d7**
3	**Kh7**	**Kf8**
4	**Ka1**	**Şd8**
5	**Ka8+**	**Fc8**
6	**Ac5**	**Bırakır**

At bir gedik elde etmişti, yirmi hamle yerinden kıpırdamadı. Sonra hamle yaparak başka bir gediğe gitti ve buradan Siyahı, değişmeyi yitirmeye zorladı. Sonra da yukarıda verilen altı hamlede gördüğünüz gibi artakalan At bir gediğe sıcradı ve Siyahın elini yeniden zorladı, bu kez onu, oyunu bırakmaktan başka umarı bulunmayan bir konuma soktu. Ae6+ ya da daha kötüsü Ab7+ tehdidine karşı savunması yoktu.

Capablanka bu partiyi yitirdiyse de gedik oluşmasının sakıncalarını bilmediği için değil. Onun kitabı *Chess Fundamentals* (1) da bir bölüm «Bir Gediğin Etkileri»ne ayrılmıştır ve orada Capablanca 1913 Havana Uluslararası Turnuvasında Janowski ile Kupchick arasındaki bir partiyi açıklama amacıyla kullanmıştır. Capablanca'nın sözünü ettiği gedik aşağıdaki konumda e5'dedir.

ŞEKİL 247

Siyah, e4'deki Beyaz Atı yerinden oynatmak için f5 oynadığı zaman dalgınlıkla bir gedik oluşturmuş. İşte At yerinden oynadı ama daha önemli şeylerin üzerine gitti. Bu konumdan sonra olanlar:

1	**Ae5**	...

Gediğin ele geçirilmesi

1	...	**Kb8**
2	**Ke1**	**Kf6**
3	**Vf3**	**Kh6**

Siyah, Şah yakasında hemen hemen bir «gösteri» yapmak üzeredir. (Gösteri, Şaşırtma Harekâtı'nın satrançcasıdır.)

4	**Vg3**	**Kc8**
5	**f3**	**Kc7**
6	**a3**	**Şh8**
7	**h3**	**g5**

Gösteri burada başlıyor. Ne var ki Beyaz herhangi bir tehdidi savuşturmaya yeterli esnekliktedir. Şunu da unutmamalı ki Siyah burada temel önermelerden birini çiğnemektedir. O merkezin denetimini etkin biçimde ele geçirmeden kanattan atak yapıyor. Bildiğimiz gibi bunun yanıtı merkezde karşı saldırıdır. Beyaz da onu yapıyor.

8	e4	f4
9	Vf2	Ae3

Şimdi bir gedik ele geçiren Siyahtır; ancak Siyah, Beyazın hareketliliğinden ve merkez denetiminden yoksun olduğu için böyle ele geçirmeleri kullanacak durumda değil. Şimdi gördüğümüz gibi.

10	K×e3	f×e3
11	V×e3	Ac8

ŞEKİL 248
11 ... Ac8'den sonraki konum

Beyaz sonuçta güçlü bir konum sağlamak için bir At ve bir Piyona karşı Kalesini verdi. Öte yandan Siyah genel olarak sıkışmıştır ve oyunu gerçek bir tehlikeye sokmadan kurtulmak için küçük bir olasılığa sahiptir.

Oyun sürüyor:

12	**Ag4**	**Kg6**
13	**e5**	**Kg7**
14	**Fc4**	**Ff7**

Beyaz çalar Siyah oynar.

15	**Af6**	...

Doğru gediğe, Beyaza benzemiyor. Siyah burada kırışma yapamaz. At her tür saldırı tehditi yapabileceği bir yerde duruyor.

15	...	**Ab6**
16	**Ace4**	**h6**
17	**h4**	**Ad5**
18	**Vd2**	**Kg6**
19	**h×g5**	**Vf8**

19 ... h×g5 değil çünkü 20Şf2 ile izlenecek ve Siyah Kh1+ tehdidine hiçbir şey yapamayacak.

20	**f4**	**Ae7**

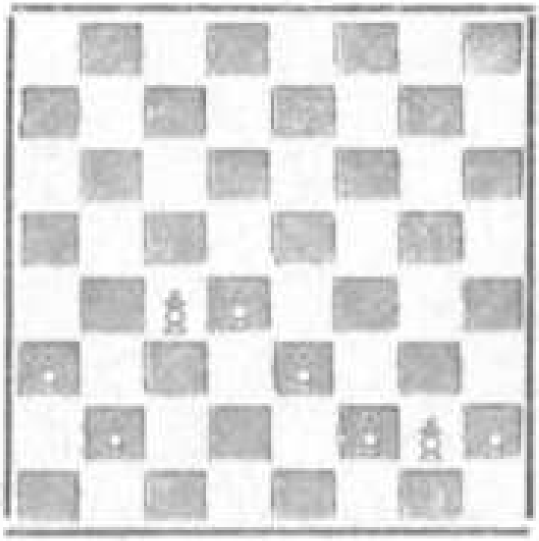
Siyah gittikçe alan yitiriyor, Beyaz da o oranda genişliyor.

21	**g4**	**h×g5**
22	**f×g5**	**Bırakır.**

ŞEKİL 249
Son konum (22.f × g5'den sonra)

Siyah Şah hemen hemen hamlesizdir. Siyah, gelmekte olan matı durdurmak için hiçbir şey yapamaz. Fg8, oynasa (bir çeke karşı araya girebilmek için) Beyaz kolayca 23.Vh2+, Şg7 (zorunlu); 24. F×e6 ve eğer sonra 24... F×e6 ise; 25. Vh7 # ile sonuçlandırır.

Piyonların sürülmesi yalnız zayıf karaler değil zayıf Piyonlarda oluşturur.



ŞEKİL 250

Örneğin burada a ve c düşeyi Piyonlarının ilerlemesi b3'de bir gedik oluşturduktan

başka b düşeyi Piyonunu yandaş Piyonların desteğinden de yoksun bırakmıştır. b düşeyi Piyonu «geri kalmış»tır ve bu nedenle atağa açıktır.

Daha önce belirttiğimiz gibi, ideal olarak, bir Piyon çizgisi üyelerinin her biri komşusunu koruduğu zaman en güçlü konumdadır. Yukarıdaki konumda zayıf b düşeyi Piyonu b4 oynamakla güçlendirilebilir. Ne var ki bu da a düşeyi Piyonunun geri kalmasına yol açar. (Burada genel bir ilke ortaya çıkıyor: yaptığımız hemen her hamlenin -çok seyrek ayrısılıkla - üstünlükleri ve zayıflıkları olacaktır. Ve bu, özellikle Piyon hamleleri için doğrudur.)

Geri kalmış bir Piyon çoğunlukla bir atak ereği oluşturur ve onun savunması çok önemli olabilir. Geri kalmış Piyonların neden olduğu yitirilmiş parti sayısını tam tahmin etmek olanaksızdır. Geri kalmış Piyonun sahibi, eğer olasıysa, onu ileri iterek güç durumdan kurtulmaya, eğer bu güvenle yapılamazsa ve eğer konumunu bozmayacaksa onu savunmaya; eğer bu da yapılamıyorsa o kötü Piyonu değişmeye çalışbilir. Kimi kez geri kalmış bir Piyonla yapılabilecek en iyi şey onun oyundan uzaklaştırılmasıdır; onu savunmaya, güçlendirmeye ya da değişmeye çalışmak ancak konumun kötüleşmesine neden olabilir.

Yalıtılmış bir Piyon özel bir durumdur. Kimi kez zayıf, kimi kez güçlüdür. Eğer geçer Pi-

yonsa, kuşkusuz, yedek bir güçtür ve oyun tahtası üzerinde ne denli az araç varsa o denli büyük bir güçtür. Oysa oyun ortasında, oyun tahtası elemanlar ve tehditlerle doluyken, yalıtılmış Piyon yararlı olmaktan çok bir zayıflık başlangıcı gibidir. Gerçekte o, Piyon korumasından yoksun olması bakımından, geri kalmış bir Piyondan başka bir şey değildir.

Aşağıdaki örnekte Alekhine, yalıtılmış bir Piyondan nasıl yararlanılacağını gösteriyor. Rakibi Beyazlarda oynayan Potemkin'di; 1912'de St. Petersburg'da bir turnuvada oynanmıştı. Burada görülen Beyazın 8. hamlesinden sonraki konumdur:

ŞEKİL 251

Beyazın d düşeyi Piyonu geri kalmıştır, bununla birlikte umarsız değil. Beyaz bu zayıflığa umar ararken daha büyüğünü oluşturuyor.

Oyun aşağıdaki gibi sürdü:

8	...	0 - 0
9	d4	...

d düşeyi Piyonu artık geri kalmış değil; ne var ki Beyaz şu yanıtı dikkate alamadı:

9 ... **c×d4**
10 **c×d4** ...

ŞEKİL 252
10.c×d4'den sonraki konum

Şimdi Beyaz d düşeyi Piyonu yalıtılmıştır; her ne denli biçimsel olarak geri kalmış değilse de işlerlik açısından öyledir. Piyon koruması sağlamanın yolu yok.

Şimdi Siyah zayıf Piyona baskı yapıyor.

10 ... **Fg4**

Zayıf Piyonun savunucularından biri açmazda.

11 **f3** ...

Beyaz, Fili yer değiştirmeye zorluyor, ancak

11 ... **Ff5**

ile tehdit yenilenmiş. Siyah şimdi...F×c2; V×c2, A×d4 ile zayıf Piyonu alabilecek.

12	**Ae3**	**Va5+**
13	**Şf2**	**Adb4**
14	**A×f5**	**V×f5**

Kuşkusuz, g×f5 değil çünkü Şah yakası Piyonları bozuluyor.

15	**g4**	**Ad3+**
16	**Şg3**	**A×d4**

Zayıf Piyon -Siyah Vezirin düşme tehlikesine karşın- düşer ve bundan sonrası kitabı bir oyundur.

ŞEKİL 253
16 ... A×d4'den sonraki konum

Oyun sürüyor:

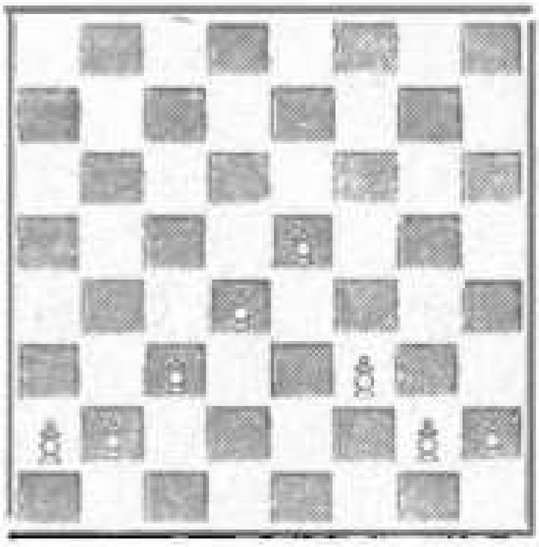
17	**g×f5**	**A×f5+**

Eğer 18.Şg4 ise 18...h5+ 19.Şh3, Af2 ♯ Ya da 18.Şg4, h5+; 19. Şg5, Fh6♯. Ya da 18.Şh3 Af2 ♯

Oyun d düşeyi Beyaz Piyonunun yükseliş ve düşüşü yöresinde döndü. Eski bir atasözü «bir çivinin hatırı için...» bu gibi durumlarda kullanılmak üzere satranca kolayca uygulana-

bilir. «Koruma için bir Piyon yitirildi, bir Piyon için merkez yitirildi, merkez için konum yitirildi, konum için parti yitirildi.»

Piyonlar hiçbir zaman başlangıç karelerinde kalamayacaklarına göre onların en az zayıflık yaratarak ilerlemesi için bir yol bulunabilmelidir. Kuramsal olarak, böyle bir yol vardır ve sonuç olarak bu Piyon zinciridir.



ŞEKİL 254

b2'de başlayıp e5'de sonuçlanan Piyon çizgisi, katı biçimde kurulmuş bir Piyon zinciridir. Araçları desteklemek, rakibi kuşatmak ve korunma sağlamak için kullanılabilir.

Piyon zincirinde tepedeki Piyon bir arkasındakine o da sırayla bir arkadakine zincirlenmiş olduğu için gerçekten kırmak gerekirse temeline saldırmak zorunludur. Zincirin sahibiyse savunma manevralarını kuşkusuz zincirin tabanına yöneltecektir.

Piyon zincirinin bu gücüne karşın zayıflıkları da vardır (Yineleme: satrançta dezavan-

tajların eşlik etmediği pek az avantaj vardır.) Örneğin yukarıdaki şekilde Vezir kanadındaki beyaz kareler Piyon zincirini oluşturma sonucu zayıflamışlardır. Anımsamak gerekir ki tabanı ikinci yatayda olduğu zaman Piyon zinciri en güçlüdür; taban, bu yataydan uzaklaştıkça oluşan atağa daha az dayanır.

Oyun ortasındaki manevraların büyük bir bölümü Piyon zinciriyle ilgilidir. Bir yan, zincirin tabanına karşı bir atak yaparak onu kırmaya öteki yan onu savunmaya çalışır.

1030'da Alekhine ile Nimzovich arasındaki bir partide Alekhine sağlıklı Piyon zinciri kurmanın ön koşullarını sağladı. Oyun şöyle açıldı:

1	**e4**	**e6**
2	**d4**	**d5**
3	**Ac3**	...

(Eğer roller değişik olsaydı olasılıkla Nimzovich 3e5 oynardı, çünkü o bu hamlenin büyük inanmışlarından biridir. *My System* adlı kitabından: «...3e5 her şeyden önce Siyah Piyonların hareketini önler ve bu nedenle bir durduruşu simgeler. Oysa biliyoruz ki Piyonlar, özellikle merkezdekiler, olağanüstü büyük bir amaca, genişlemeye, yani ileriye baskı yapmaya hizmet ederler ve sonuçta biz rakibe küçüm-

senmeyecek bir yara açmış oluruz. Bundan başka e5'den sonra Siyahın şimdi biri Şah yakasında ve öteki merkezde iki savaş alanı vardır.»)

3	...	**Fb4**
4	**e5**	...

Alekhine rakibine «küçümsenmeyecek bir yara» açıyor.

4	...	**c5**

Bu ataklar Beyazın d4 ve e5'deki kısa Piyon zincirinin tabanına.

5	**Fd2**	**Ae7**
6	**Ab5**	**F×d2+**
7	**V×d2**	**0 - 0**

Şimdi Beyaz Piyon zincirini sağlamca kaynatıyor.

8	**c3**	...

ŞEKİL 255
8.c3'den sonraki konum

Beyaz Piyon zincirini güçlü bir Vezir kanadı atağı için atlama tahtası olarak kullandı. Nimzovich 31. hamlede yenildi.

Bir Piyon zinciri kurmakla ataklara karşı bağışık olacağınızı göresiniz diye aşağıdaki örneği sunuyoruz. Umud verici satranç yaşamı erken ölümüyle kısa kesilmiş yetenekli bir Amerikalı, Pillsbury ile Emanuel Lasker arasında 1896'da Nurenberg'de oynanmış bir partiden alınmıştır. 20. Hamleden sonraki konum:

ŞEKİL 256

Siyah f7'den h5 ve d5'e uzanan ikili Piyon zinciri oluşturmuş. Beyaz şimdi 21.f5 oynayarak zinciri kırmak için zorluyor. Siyahın daha iyi bir Piyon yapısına ulaştığı doğru. Ne var ki bir Piyon yapısı, Önemli olmakla birlikte, her şey değildir. Kural olarak araçların manevralarına yardımcı olmalıdır; genel plâna uymalıdır. Burada Lasker birçok etkeni savsaklamıştır. Onun Atı ve a düşeyindeki Fili yanlış yerleşmiş (gerçekte Fil kendi yerine çabucak dönmeye yetecek hareketliliğe sahip; ama At açık düşmüş) ve Şahını oyun tahtasının merkezinde açıkta bırakmış. Tek akla yakın sonuç Beyazın Piyon

zincirini keserek yengiye gitmesidir. Oyun sürmüş:

21	...	**g×f5**
22	**Af4**	h4

Beyaz Vezirin g7 zayıf karesine sızmasını önleyici bir önlem.

23	**Ka1**	**Fe7**
24	**K×a4**	...

Beyazın sağlam bir atağı var ve bu nedenle Fili, değişmeyi yitirerek de olsa uzaklaştırabilir.

24	...	**F×a4**
25	**Ad×e6**	**f×e6**
26	**A×e6**	**Fd7**
27	**A×d8**	**K×d8**

ŞEKİL 257
27 ... K×d8'den sonraki konum

Siyahın zayıflıkları görünüyor. Bütün Piyonları yalıtılmış. Bu durum, a düşeyi Piyonu dışında, geçer Piyonlar oluşmasıyla bile dengelenemez. Ve Siyahın genel hareketlilik yoksunluğu -araçları Piyonların savunmasına bağlan-

mış- ona sıkışıklığın durgunluğunu getiriyor. Ayrıca daha çok kırışmaya da izin veremez:

50. Hamlede bıraktı.

Güçlü oyuncular Piyon zincirinin, perdeleme, arkasında araçların konum için güçlü manevralar yapabileceği bir perde germe açısından, değerini her zaman kabul ederler. Örneğin burada 1834'deki ünlü maçta büyük İngiliz Usta McDonnell'in Fransız rakibi LaBourdonnais'in manevrasını önlemek için nasıl bir Piyon zinciri uyguladığı görülüyor. Oyun açılmış:

1	**e4**	**c5**
2	**f4**	...

Beyazın ikinci hamlesi artık geçerli bir yanıt sayılmıyor. (Bu, gelecek bölümde üzerinde durulacak olan Sicilya savunmasıdır.)

2	...	**e6**
3	**Af3**	**d5**
4	**e5**	...

Bu Piyon, Beyaz Piyon zincirinin mızrak ucunu oluşturacak.

4	...	**Ac6**
5	**c3**	...

Zincirin oluşmasında son hamleyi yapmaya hazırlık.

5	...	**f6**
6	**Aa3**	**Ah6**
7	**Ac2**	...

Şimdi At d4 çıkışını destekleyebileceği bir kareye yerleştirilmiştir.

7	...	**Fe7**
8	**d4**	...

ŞEKİL 258
8.d4'den sonraki konum

Oyun aşağıdaki gibi sürüyor:

8	...	**0 - 0**
9	**Fd3**	**c4**

Şimdi Siyah da Beyaza karşıt bir Piyon zinciri hazırlamış. Bu, karşılıklı Piyon zincirleri çok yaygın bir biçimlenıştir.

10	**Fe2**	**Fd7**
11	**0 - 0**	**b5**

Siyah şimdi Beyazın Piyon zincirinin tabanına atak yaparak onu kırmayı amaçlayan bir plana girişiyor. (Nimzovich, böyle bir konumda Beyaz Piyon zinciri tabanının b düşeyi Piyonu olmayıp c düşeyi Piyonu olduğuna haklı olarak dikkat çekiyor, çünkü b düşeyi Piyonu, zincirin öteki üyelerinde olduğu gibi bir Siyah karşıt tarafından engellenmiyor.

12	**Ae3**	**a5**

Siyah yalnızca Beyaz Piyon zincirini kırmayı değil Vezir kanadını yarmayı da düşünmedikçe bu bir yanılgıdır. Bununla birlikte böyle bir plan Beyazın esnekliğine bakıldıkta ihtiyatsızlık olarak görünür. Hamle ancak belirsiz olarak yorumlanabilir.

13	**Şh1**	**f×e5**

Başka bir sapma. Siyah bir anda oyun tahtasının her iki yakasında birden oynamaya çalışıyor gibi görünüyor.

14	**f×e5**	...

Beyaz, zincirini bütün tutuyor.

14	...	**Af5**
15	**g4**	**A×e3**
16	**F×e3**	**Fe8**

Siyah burada Beyazın Şah kanadı Piyonlarının zayıflamasından yararlanmayı planlıyor.

17	**Vd2**	**Fg6**
18	**Ag5**	...

ŞEKİL 259
18.Ag5'den sonraki konum

Beyazın araçlarının, Piyon zinciri şemsiyesi altında, ne denli rahat manevra yaptığına dikkat. Piyon zinciri doruğunun karşıtını engellediğine de dikkat edin.

18 ... F×g5
19 F×g5 Vd7

Beyaz, Siyahın elindeki çareleri yok ederek adım adım rakip yarı alana ilerliyor. Bütün bunlar, oyun tahtasını ikiye bölen merkezi hareketsizleştirip Siyahı kuşatan Piyon zinciri aracılığıyla oldu.

20 h4 ...

Beyaz rok yapmış Siyah Şaha atak planını sürdürüyor.

20 ... b4

Ve Siyah -çok geç olarak- Vezir kanadında Beyaz Piyon zincirinin tabanına atak yaparak bir sapma deniyor.

21 Şh2 b×c3
22 b×c3 a4

Zincir yine de tamam ve onun özgün (gerçek) tabanı c3'deki Piyon. Eğer bu Piyona saldırabilseydi Siyah daha iyi bir şans edinebilirdi.

23 h5 ...

Ne var ki Beyaz, Siyaha tabana saldırma fırsatı vermiyor; Şah kanadı atağıyla baskı yapıyor.

23 ... Fe4
24 h6 ...

ŞEKİL 260
24.h6'dan sonraki konum

Sonun başlangıcı. h6'daki Piyon rok yapmış Şahın konumunu bozacak zorlu bir kamanın ucudur. Beyaz 15 hamle sonra kazandı.

Piyon oyununun amacı, -saldırıya kalkışta Piyonların nasıl kullanılabileceği, savunma ve saldırı manevralarında nasıl yardımcı olabilecekleri, rakibin «sarılması»nda onların neler yapabileceği, yaklaşmakta olan oyun sonunun seyrini nasıl belirleyecekleri- bütün bu düşünceler ve daha başkaları, oyun ortasının kapsamı içindedir. Bu bölümün daha ilerisinde bu görüşlerin kimilerine değineceğiz, ancak yerimizin darlığı yüzünden Piyon oyununun tüm ögelerini söz konusu etmek olanaksız olabilir.

Bu incelemelerin daha derinine inmek istiyorsanız bu kitabı tam özümsedikten sonra, daha ileri yapıtlardan birini okumalısınız. Nimzovich'in *My System* adlı yapıtında Piyon oyunu üzerine harika bazı bölümler vardır; bu iler-

lemiş oyuncu içindir. Hans Kmoch'un *Pawn Power in Ches* (2) adlı, size santrancın bu önemli yanını açıklıkla verecek bir kitabı da vardır. Acemilikten yeni çıkmış bir oyuncu için belki de en iyisi (ilerlemiş oyuncu için de yararlı olanı) Ruben Fine'ın *The Middle Game in Chess* (3) adlı olağanüstü yapıtını bulmaktır ne yazık ki bugünlerde bulunmuyor. Yine de izini sürmeye değer.

Bu arada bizim daha değinmediğimiz başka genel ilkeler de var. Örneğin...

Açık Düşeyler

Oyun sonları bölümünde, bu bölümde de şimdiye dek olduğu gibi, çiftlenmiş Piyonların zayıf olduğu ve kaçınmak gerektiği söylendi. Yeterince de doğru bu. Ancak aşağıdaki konuma bakın:

ŞEKİL 261

Hamle Beyazın. Eğer o «Bir kimse Piyonlarının çiftlenmesine hiçbir biçimde, asla izin vermemelidir» diye düşünürse büyük bir fırsat kaçırmış olacak. Çünkü 1.g×h5 oynayarak (h düşeyinde Piyonlarını çiftleyecek ama) g1'deki Kalesine g düşeyini açacak. Siyah kuşkusuz 1 ... g×h5 yanıtını veremez çünkü g düşeyi Piyonu açmazda. Şah h8'de olaydı ve 1 ... g×h5 oynanabilseydi bile Beyaz kazançlı olacaktı. Piyonların çiftlenmesine izin vermekle Kalesi için bir atak yolu oluşturuyor. Oyun şöyle gelişebilir:

1	**g×h5**	**Vf7**
2	**Khg2**	**Ae6**
3	**Vg3**	...

Siyah, g düşeyinde karşılaştığı mat tehditlerine uygun savunma bulamıyacak (Eğer Beyaz h düşeyi Piyonunu h düşeyinde daha da ileri sürerse).

Çıkarılacak ders eski bir konunun başka bir çeşitlemesidir; eğer bir yönde daha büyük bir güç oluşturacaksanız aynı anda öteki yönde bir zayıflık oluşmasına izin verebilirsiniz.

Bu durumda güç yarı açık bir düşeydir. Yarı açık? «Hani açıktı?» dediğinizi duyar gibiyim Çok iyi, haydi şimdi açık düşeylere başka bir açıdan bakalım :

ŞEKİL 262

Burada Beyazın c düşeyinde Piyonu yok. Ona göre bu düşey açık. Ama düşeyde bir Siyah Piyon var. Bu nedenle Siyah için kapalı. Ayrıca eğer Beyazın c1'de bir Kalesi olsa bir anda 1.K × c6 oynayarak ancak c6'ya dek sızacak. Öyleyse düşey yarı açık.

Siyah kendi yönünden, aynı nedenlerle, yarı açık bir h düşeyine sahip.

Bir düşey Piyonlar tarafından tıkanmamışsa bu düşey açıktır. Örneğin şu konumdaki d düşeyi gibi:

ŞEKİL 263

Burada d düşeyi ardına dek açıktır. Düşeyi ilk kapan (örneğin Kd1 ile) etkin bir üstünlük edinecek.

Açık düşeyi kapmak neden bu denli önemlidir? Savaşta ikmal yolu neyse satrançta açık düşey odur. Ama biraz daha çoğu. Bu geçitten yalnız destekleyiciler değil savaşan birlikler de geçer. Açık düşey rakip yarı alanı ele geçirmeye giden yoldur.

Açık düşeyi güvenle kullanmaya en uygun araç Kaledir. Fil köşegenler üzerinde hareket ettiğinden, doğal olarak az yararlıdır. At da daha iyi değildir. Vezir iyidir ama o atağa elverişlidir. Oysa Kale, Kale sanki düşeyleri tutmak ve denetlemek için yaratılmıştır.

Kale zikzak hamleler yaparak aslında kapalı bir düşeyi açık ya da yarı açık duruma dönüştürebilir. Örneğin aşağıdaki konumda g3' deki Kale, bu düşey üzerinde bir Beyaz Piyon bulunduğu halde bile yarı açık bir düşeyi denetliyor.

ŞEKİL 264

Önemli olan Kalenin görüş alanının engellenmemiş olması; kendi Piyonu onun arkasında.

Açık bir düşeye yerleşmiş bir Kale doğrudan doğruya güçlü bir tehdit demektir. Üstelik olası bir saldırıyı temsil ettiği için daha da çoğu. Çünkü açık düşey üzerindeki Kale altıncı/üçüncü, yedinci/ikinci ya da sekizinci/birinci yataya sızma konumundadır. Böyle ileri yataylarda onun gücü yalnız düşey boyunca değil yatay boyunca da etkili olur; taş almakla hatta matla bile tehdit eder.

Örnek olarak şu konuma bakın:

ŞEKİL 265

Şekildeki konum kuşkusuz, olası değildir; o yalnızca açıklama içindir. Kalenin tehditlerine dikkat edin:

a) Filin alınması,

b) e8'de mat (yalnızca Fil tarafından engelleniyor).

c) f düşeyi Piyonunun alınması,

d) b düşeyi Piyonunun alınması (şişleme yoluyla).

Fil, matı önlemek için a5-e8 köşegeni üzerinde kalmak zorunda. Hem bunu yapması hem de tehdit edilen Piyonların ikisini birden koruması olası değil. Piyonlardan biri düşecek.

Öyleyse yedinci/ikinci yataydaki bir Kale, savunanın ikinci yatayı üzerindeki her şeye saldıran tehlikeli bir saldırgandır.

Kaldı ki yedinci/ikinci yataya sızmış olmayan, açık bir düşey üzerindeki bir Kale bile tehlikelidir. Bu nedenlerle, açık bir düşeyin denetimi için verilen savaşım çoğu kez korkunçtur.

Bir düşeyi ancak bir Piyonun yok olması açabilir (önceden sözünü ettiğimiz gibi, Kale zikzaklar çizerek kendi Piyonunun önüne geçmedikçe; kaldı ki bu da zaman yitiğidir). Aşağıdaki örnekte Siyah, f düzeyinin denetimini ele geçirmiş:

ŞEKİL 266

Bu konumda (Schallop ile Tarrasch arasında 1889'da oynanan bir partide Beyazın 15. ham-

lesinden sonraki konum) f düşeyi hâlâ tartışmalı. Beyaz ve Siyahın ikisi de burada yerleşmiş Kalelere sahip ancak durum daha çok değişebilir. Oyun şöyle sürüyor:

15	...	**h6**
16	**c5**	...

Göreceğiniz gibi taktik yanlış, f düşeyinin denetimini Siyahın kazanmasına yol açıyor.

16	...	**h×g5**
17	**c×d6**	...

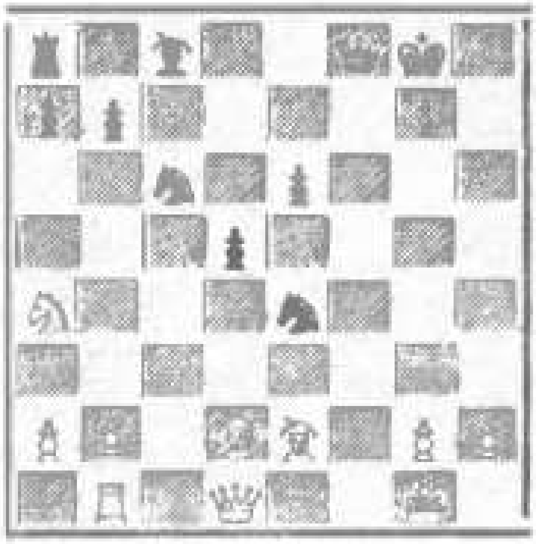
Yanılgının bileşimi.

17	...	**V×d6**
18	**f×g5**	**Ae4**
19	**K×f8+**	...

Beyaz bir temel kurala uymuyor: bir düşey tartışmalı olduğu zaman, bırakın ilk taş almayı rakibiniz yapsın. Sonra siz ikinci taş almayı yapınca düşeyin de egemeni olacaksınız.

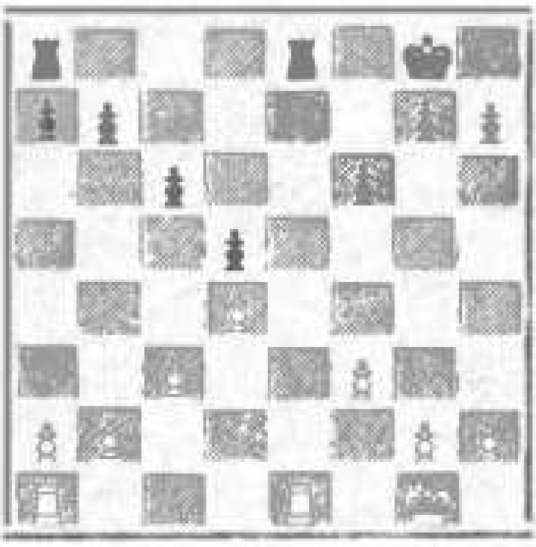
19	...	**V×f8**

Ve Siyah düşeye el koydu.



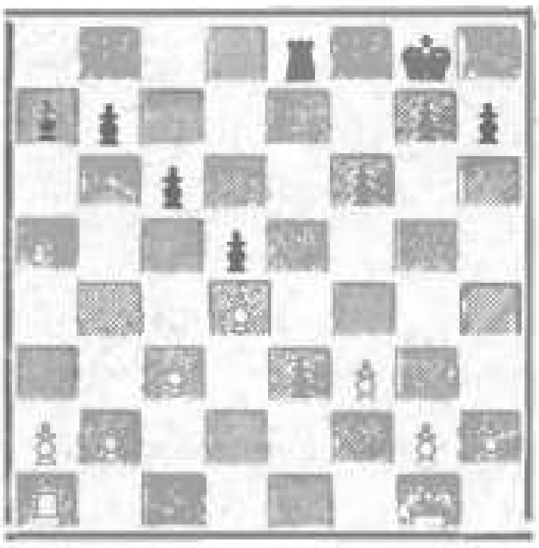
ŞEKİL 267
19 ... V×f8'den sonraki konum

Buradaki örnek temel kuralın aslında nasıl işleyeceğine ilişkindir:



ŞEKİL 268

Tek açık düşey -e düşeyi- tartışmalıdır. Her iki yanın bir Kalesi o düşeyi tutmakta ve her iki yanın e düşeyindeki Kalesi a düşeyindeki Kaleyle korunmaktadır. Rakip Kaleyi almak yanlış olacaktır. Çünkü 1.K×e8+, K×e8 ile konum aşağıdaki gibi olurdu:



ŞEKİL 269
1.K×e8 + K×e8'den sonraki konum

Son taş alan açık düşeye egemen olur, girişim önceliği de onundur.

Aşağıdaki örnek 1888'de Havana'da Steinitz ile Vasquez arasında oynanmış bir partiden alınmıştır. Beyaz kimi kez pek de incelikli olamayan, düşey açmayı zorlama sanatını sergiliyor. Siyahın 10. hamlesinden sonraki konum şöyledir:

ŞEKİL 270

Oyun aşağıdaki gibi sürmüş:

11	g4	...

Bu hamle Siyah ister hoşlansın isterse hoşlanmasın (ki kesinlikle hoşlanmadı) bir düşey açmaya girişiyor. Siyah 11 ... f × g4 ile yanıtlayamaz çünkü arkasından 12. V × h7+, Şf7; 13. Fg6 # gelecek. Sonuçta, belki de böyle çabuk bir bitiş ona gerçekte oluşandan daha hoş gelecekti.

11	...	g6
12	g×f5	e×f5

Düşey şımdi Beyaza göre açıktır. Bununla birlikte c5'de Siyah Filin bulunması nedeniyle

Beyaz, düşeyi Kalesiyle hemen tutamaz. Oyun sürüyor:

13	**A×d5**	**Vg7**
14	**Fd2**	**b5**

Siyah küçük bir dolap çeviriyor. Beyazı, belalı Fili alma şansı verir gibi görünen Ac7 oynamaya kışkırtıyor. Oysa Beyaz planını saptırmayı kabul etmiyor.

15	**Fc3**	**Fb7**
16	**e6**	...

Açık bir çift atak ve aynı zamanda bir Piyonu rakip yarı alana daha çok sokuş.

16	...	**Af6**

Siyah Atı kurtarıyor ve Veziri koruyor ne var ki yararsız.

17	**A×f6+**	**K×f6**
18	**0-0-0**	**Fe3+**
19	**Şb1**	**F×f4**
20	**F×f5**	...

Siyah eğer 20... g×f5 oynarsa Beyaz Khg1 ile Veziri açmaza sokarak alacak. Eğer Siyah 20...K×f5 oynarsa F×g7, Ş×g7; Kd7+ ile ileri geçerek (bir hamle sonra Fili alacak).

20	...	**Vf8**

Siyah Vezirini tehlikeli alan dışına getirerek önlemini alıyor.

21	**Khg1**	...

Beyaz en sonunda açık düşeyi Kalesiyle tutuyor.

ŞEKİL 271
21.Khg1'den sonraki konum

Siyah ne yapabilir? 21 ... K×f5? çok kötü. Çünkü sonra 22.K × g6+, h×g6; 23. Vh8# dır.

21	...	b4
22	F×g6	Bırakır

Her yerden mat tehdidi.

Çiftlenmiş Kaleler bir Kaleden iki kat daha tehlikelidirler. Onlar her türlü gezinti ve saldırı için birbirlerini desteklerler. Bu nedenle bir kez bir düşeyi tuttunuz mu en iyisi bu düşey üzerinde Kalelerinizi çiftlemektir. Örneğin :

ŞEKİL 272

Burada Beyaz bir Kalesini rakip yarı alanın kalbine yerleştirmiş ve ikinci Kalesiyle onu korumuş. Her yandan matla tehdit ediyor. Örneğin Siyah b düşeyi Piyonunu Kab1 ile korumayı deneyecek olsa Beyaz kolayca Ad7 oynayarak değişmeyi kazanacak. Kfb1 oynayayacak olsa h4 ve Siyah At hamle yapmaya zorlandığı için Siyahın f düşeyi Piyonu düşecek. Siyah b6 oynamayı denese Beyaz Kc7 oynar ve Siyah c düşeyi Piyonunu yitirmek durumunda kalır.

Bu bölümün başlarında (sayfa 278) güç, alan ve zaman etkenlerindeki denge (ya da dengesizlik) ilkelerini göstermek için bir Paulsen-Morphy partisinden alıntı yapmıştık. Aynı parti, bir başka açıdan bakılınca çiftlenmiş Kalelerin gücüne olağanüstü bir örnektir. Bu kez biz Beyazın 16. hamlesi sonrasındaki konumdan başlayacağız.

ŞEKİL 273

Morphy şimdi 16 ... Kae8 oynamış, tümüyle açık e düşeyi üzerinde Kalelerini çiftlemiş.

İlk tehdit ... V × f1+ arkasından (Ş×f1'den sonra) Ke1 ile mattır. Beyaz bu nedenle Va6 oynamış, bu konum sayfa 277 şekil 238'de görülüyor.

Çiftlenmiş Kalelerin gücü olağanüstüdür. Şimdi Morphy V×f3 oynayıp Veziri bilerek vermeyle kazanmış. Oysa V × f1+ oynayabilirdi. Ve Paulsen Ş×f1 ya da V×f1'den hangisini oynasa yengi aşağıdaki gibi gelecekti. Örneğin:

17	...	**V+f1+**
18	**Ş×f1**	**Ke1#** ya da
17	...	**V×f1+**
18	**V×f1**	**Ke1**
19	**h3**	...

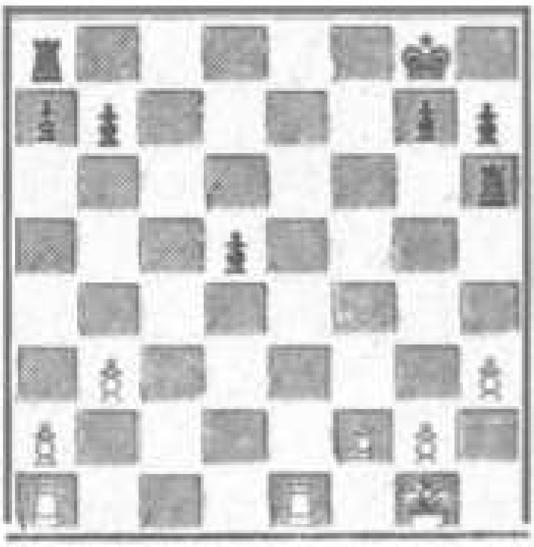
(19. **V×e1** değil, **K×e1** # olduğu için)

19	...	**K×f1**
20	**Ş×f1**	...

Ve açık bir düşey üzerinde bir Kale, sağlam yerleşmiş iki Fille mat sıradan bir teknik sorunu olacaktı. Gerçek bir romantik olarak Morphy, kuşkusuz daha görkemli yolu seçti. Ancak yine de, bilerek vermeyi sağlayan açık düşey üzerindeki çiftlenmiş Kalelerdi.

Daha daha satranç oynadıkça, ayrımsayacaksınız ki tehditler kendi kendilerine güçlü silahlardırlar; onlar gerçekleşmemiş olsalar da var olma olasılıklarıyla bulundukları yerde zayıflık yaratırlar. Buradaki örnek yedinci yatay-

daki bir Kaleyle yıkma tehditinin elverişli bir oyun sonuna nasıl neden olduğunu gösterir.



ŞEKİL 274

Bu, Tarrasch ile Taubenhaus arasında 1905' de Ostend'da oynanmış bir partide Siyahın 26. hamlesinden sonraki konumdur. Tarrasch şimdi 27.Ke7 oynamış.

Taubenhaus savunmanın yararsızlığını görerek onun yerine yararlı bir oyun sonu yönetimi deniyor. O 27 ... Kf8 oynamış.

Sonrası şöyle:

28	**K × b7**	**Kf7**
29	**Kb8 +**	**Kf8**
30	**K × f8 +**	**Ş × f8**

Ve Siyahın oyun sonunu kazanma şansı yok. Onun yalıtılmış d düşeyi Piyonu zayıftır ve -ek olarak- Beyazın her iki kanatta fazla birer Piyonu var.

Kalenin yedinci yatayı ele geçirmesiyle gelen tehditler Siyahın elini zorladı ve (onun için) yitik bir oyun sonuyla sonuçlandı.

Açık düşeyler ve Kalelerin istilası üzerine, bu çok kısa tartışmamızı bağlamak için işte Alekhine'le Euwe arasında 1935'te oynanan maçtan bir parti. Açılış Fransız savunmasıydı. (1.e4, e6; 2d4, d5).

Siyahın 19. hamlesinden sonraki konum:

ŞEKİL 275

Siyah 19 ... Kg8 ile açık düşey sahipliğini henüz elde etmiş. Tehdit ... V × h4; F × h4, K × g2 dir. Bununla birlikte Beyazın bir iki hilesi var. Örneğin:

20 Ff3 Vd3

Beyazın anavatanına etkileyici bir saldırı. Sağlamca yerleşmiş bir Kale, rakip yarı alanın kalbinde bir Vezir ve önemli oranda hareketlilikle Siyahın işi kolay olmalı, tavuk kışkışlamaya benziyor. Ancak üstünlüğünü baskı için kullanacak yerde boşa harcıyor ki bu da üstünlük sağlayanın onu hemen ve etkin biçimde kullanması gerektiği ilkesinin bir başka kanıtı olmaktan öteye gitmiyor.

21 Fe2 Ve4

Ooo! Siyah, örneğin, 21 ... Vc2 ile güçlü bir oyun yapabileceği yerde yüz kızartıcı bir kaç borusu çalıyor.

22 V×e4 f×e4

Beyazın oyun sonunu yönetmesine izin vermekle Siyah fırsatı boşa harcamış oldu.

23 Fh4 ...

Siyahın sonu olabilecek Fb6+ tehdidi.

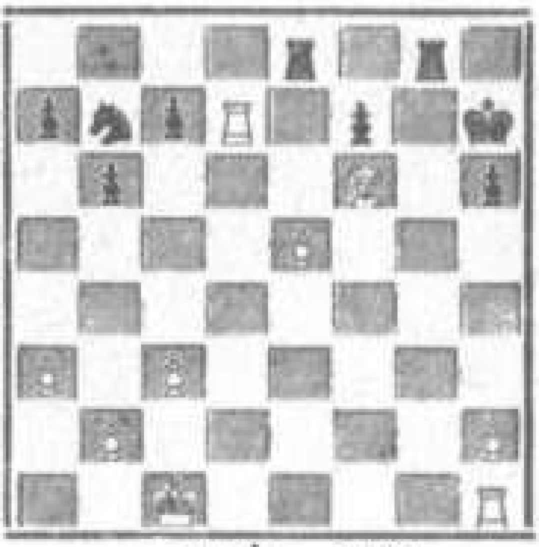
23 ... h6

Siyah şimdi kesinlikle savunmaya dönük oynuyor, değişmeyi yitirmekten korunmak için Şahına bir kaçış yolu veriyor.

24 0 - 0 - 0 ...

Geç de olsa hiç yoktan iyi ve şimdi güçlü bir oyun için daha da iyi.

24 ... Kac8
25 Ff6+ Şh7
26 f4 e×f3 (e.p.)
27 F×f3 Aa5
28 F×b7 A×b7
29 Kd7 ...



ŞEKİL 276
29.Kd7'den sonraki konum

Beyazın planı doğru. Girişim önceliğini ele geçirmiş olarak yedinci yatayı tutmak, bunu sonuna dek kullanıyor.

Tehditler: K × c7 ve K × f7+

29	...	**Ac5**
30	**K×f7+**	**Şg6**
31	**K×c7**	...

Her iki tehdit gerçekleşti.

31	...	**Ad3+**
32	**Şb1**	**Şf5**
33	**Kd1**	...

Siyah sekiz hamle sonra bıraktı.

Bir konunun sonuna geldiğimizden bir kez daha kısa kestiğimiz için özür dileriz. Ve yeni başlayanlar için bu kitabı bitirdikten sonra bu konuyu daha derin öğrenmeniz gerektiği biçimindeki önerimizi bir daha yineleriz. *My System* ve Tarrasch'ın *The Game of Chess* adlı kitaplarda açık düşeyler konusunda çok miktarda bilgi bulacaksınız.

Şahın Güvenliği

Bu ögeden öncelikle söz etmedik çünkü tahta üzerindeki konum ne olursa olsun; bir yanın araçları nasıl yerleşmiş bulunursa bulunsun, hangi yatayı tutarsa tutsun eğer Şahı tehlikedeyse her şeyden önce buna yönelmek zorundadır.

Bir konumun çözümlenmesinde de Şahın güvenliği ögesi hesaba katılmış olmalıdır. Şah, satrancın mekanik tanrısıdır. Örneğin Beyaz

için umudların yok olduğu sanılan bir anda Siyah Şahını saldırıya açık bir durumda bırakmışsa oyun çabucak ve açık bir biçimde tersine dönebilir.

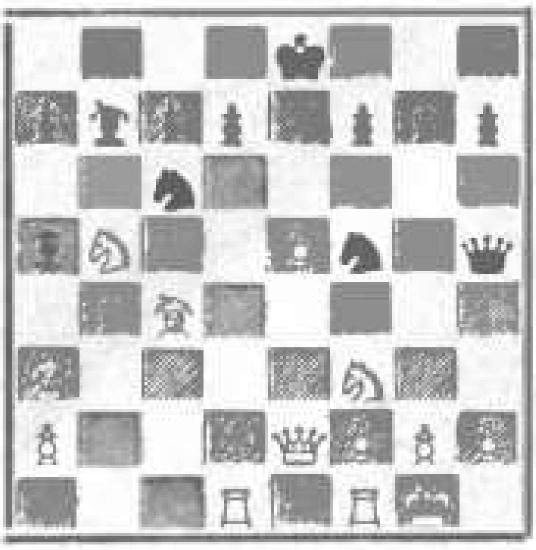
Şah rok•yapmamışsa atak yapan onu açığa çıkarmayı amaçlamalı ve de elverişli tüm araçlarını ona doğru çevirmelidir. Eğer rok yapmışsa atak yapan önce onun savunmasını dağıtmak zorunda olabilir. Ve unutmayın ki bir Piyon dışında her şeyinizi vermek zorunda olsanız bile eğer sonuç matsa yaptığınız özveriye değer.

Şaha ne zaman atak yapılacağını nasıl bilebilirsiniz? Kullanılabilecek kimi genel ölçütler vardır. Örneğin, sizin atak için elverişli elemanlarınız rakibinizin savunmaya elverişli elemanlarından daha çok olduğu zaman atağınızın başarılı olması gerekir (bu «gerekir» sözcüğüne dikkat, eğer rakibiniz bir soluklanabilir ve taktik bir beceri gösterebilirse, kendinizi savunma zorunda kalmış bulabilirsiniz).

Atağın yönetimi için de kimi genel ölçütler vardır. Önce alanı harekete açın, yani rakip Şah üzerine açık düşeyler ya da köşegenler yardımıyla doğrudan yönelin. Sonra güçlerinizi bir kütle atağı için düzenleyin. Sonra saldırın.

Deyebilirsiniz ki bunların hepsi çok iyi ama bir oyuncu bu söylenenleri yerine getirmek için neler yapmalıdır?

Burada bir örnek var:



ŞEKİL 277

Bu, Kolisch'le Anderssen arasında 1860'da Paris'te oynanmış bir partide Siyahın 15. hamlesinden sonraki konumdur. Nasıl sürdüğünü görmeden önce konumu çözümleyelim.

Güçler: Siyah bir Piyon önde.

Alan: Özellikle, yarı açık d düşeyi üzerinde bir Kalesi bulunduğu için Beyaz biraz daha iyi yerleşmiş. Ayrıca onun Filleri Siyahın ana alanını gözetliyorlar. Gerçek hesapta Beyaz Piyon ve araçlar 14 rakip noktayı gözetliyorlar. Siyahın aracları 14* rakip noktayı gözetliyor.

---

* Siyah araçlar aslında 15 noktayı gözetliyor kanısındayız. Şöyle ki: a5'deki Fil: b4, c3, d2, e1
c6'daki At: d4
f5'deki At: e3, g3, h4
h5'deki Vezir: g4, f3, e2, d1, h3, h2, h1
Böyle olunca alan açısından matematik eşitlik Siyah yönünde bozuluyor. Kaldı ki Beyazın tempo sayısı da 11 değil 10 olsa gerek (Ç.n.)

Matematik eşitliğe karşın Beyaz alan açısından daha iyi; onun araçları etkin, Siyahınkiler edilgin.

Zaman: Oyun tahtasından çıkan Piyonların görünmeyen hamleleri hesaplanmazsa Beyaz görünür 11 hamleye sahip. Siyahın 9 görünür hamlesi var.

Şah güvenliği: Sorulur mu? Beyaz rahatça rok yapmış. Siyahsa havaalanına dikilmiş bir put kadar apaçık ortada.

Toplam: Alan ve zaman açısından geri olmasına karşılık Siyah eleman açısından çok önemsiz oranda ileride. Onun Şahı tehlikede.

Sonuç: Beyaz, Şah üzerine doğrudan bir atak başlatmalı. Ve bu tastamam Beyazın yaptığıdır. O bir bilerek vermeyle alanı temizleyerek -Şaha giden yolları açmakla- işe başlar.

16 K×d7 Ş×d7

Şimdi o açıkta kalmış Şaha karşı hareketi başlatır.

17 e6+ Şc8

(17...f×e6 değil çünkü sonra 18. V×e6+, Şd8; 19.Kd1+; Afd4; 20. Ab×d4, A×d4; 21 K×d4+, Fd5; 22. K×d5+, V×d5; 23. V×d5+ Ş — : 24. V×a5 ve Siyahın işi bitmiş olur.)

18 e×f7 Fa8

Siyah b düşeyindeki Kaleyi oyuna sokarak karşı oyun deniyor.

19 A×a7+ ...

Bu kez Şahın dolaşmasını önlemek için başka bir bilerek verme.

19 ... **A×a7**

20 **Ve6+** ...

Karanlık basıyor.

20 ... **Şd8**

21 **Kd1+** **Ad6**

22 **K×d6+** ...

Ve yine başka bir bilerek verme. Beyaz, Siyahın ayrı düşmüş güçlerini kuşatılmış Şahının savunmasına zamanında yetiştirmek için harekete geçirme olanağı bulamayacağını görüyor. O olanca gücünü atağa verebilir.

22 ... **c×d6**

23 **V×d6+** ...

ŞEKİL 278
23. V×d6+'den sonraki konum

Şimdi elemanları karşılaştıralım görürüz ki Beyaz iki Kale eksik ve üç Piyon ileridedir. Aşağı yukarı bir Kale ve iki Piyona eşdeğeı bir eksiklik. Bununla birlikte alan açısından o oyun tahtasına tümüyle egemendir. Ya zaman? Za-

man tam olarak hesaplanamaz, ancak görebiliriz ki Siyah (yine kuramsal olarak) güçlü bir atağa sahip. Eğer oynama olanağı bulursa ...Kb1+ ile Beyaz ağır bir baskı altında kalacak. Ancak tempo Beyazdan yanadır; Siyah öncelikle Şahının güvenliğini sağlamak zorunda.

23	...	**Şc8**
24	**Fe6+**	**Şb7**
25	**Fd5+**	**V×d5**

Siyah Vezirini vermek zorundadır. Şahla herhangi bir hamle (zaten tek hamle yalnızca c8'e) mata daha da çabuk yol açacaktı.

Burada sözünü etmek gerekir ki, Şaha karşı bir atak yönetilirken değişmelerden kaçınılmalıdır, özellikle atak bilerek verişlerle geliştiği zaman. Ancak bu sağduyudur; eğer iki Kale verirsek ve savunan yana araçları değişme fırsatı verdiğimiz için atak dağılırsa, kötü yoldayız demektir. Oysa burada taktik kurnazlıklar zararı azaltmaktan da çoğunu yapmıştır.

26	**V×d5+**	**Şa6**
27	**Vc4+**	**Şb7**
28	**Ve4+**	**Ac6**
29	**Ae5**	...

Beyaz burada bu «mola»yı alabilir, çünkü Siyah Şah Kalesinin yolunu tıkamıştır.

29	...	**Şa6**
30	**Vc4+**	**Şa7**
31	**Fc5+**	**Kb6**
32	**F×b6+**	...

Siyahın son zayıf umudunun da sonu.

32	...	F×b6
33	A×c6+	F×c6
34	V×c6	Bırakır.

Beyaz Veziri dışında her şeyini verdi ve Siyahın elini zorlayarak, alan ve tempo üstünlüğünü eleman üstünlüğüne dönüştürdü.

Şimdiki örnek rok yapmış Şaha karşı bir atak. Atak yapan Alekhine ve savunan Tarrasch; oyun 1925'de Baden Baden'de oynandı. Beyazın 22. hamlesinden sonraki konum şöyleydi:

ŞEKİL 279

Çözümlemesi nasıldır?

Güç: Beyaz bir Piyon ileride.

Alan: Beyaz 13 Siyah kareyi, Siyah 21 Beyaz kareyi gözetliyor.

Zaman: Beyazın 12 görünür hamlesi, Siyahın 11 görünür hamlesi var.

Şah güvenliği: Kabaca eşit. Her iki Şah rok yapmış, her ikisinin Piyon yapısı biraz zayıflamış.

Ancak -kocaman bir «ancak»- hamle Siyahın. Ve alan üstünlüğüyle birleşince Beyaz için biraz çok oluyor. Alekhine

22 ... F×h3 oynadı.

Birinci adım. Siyah, Şaha giden yolu açıyor, aynı zamanda Şahı savunmasından soyuyor.

23 g×h3 ...

Beyazın yanıtı en iyisi değildi. 23.Vd2 ile daha iyi bir savaş verecekti.

23 ... V×f3
24 K×e8+ K×e8

Beyaz değişmelerle Siyahın rüzgârını kesmeye çalışıyor. Bununla birlikte, bu durumda Siyahın doğal yanıtı ancak açık düşey üzerindeki baskıyı arttırmaya yardımcı olmaktadır.

25 Ff1 ...

Zayıflamış durumdaki Şahın savunması için takımları getirme çabası.

25 ... Ke5

Siyah Kalesine, açık g düşeyi yoluyla doğrudan saldırı için manevra yaptırıyor.

26 c4 Kg5+
27 Şh2 ...

ŞEKİL 280
27.Şh2'den sonraki konum

Siyah şimdi Şahı yeniden savunmasız bırakmak ve daha kolay erişilebilir hale getirmek için ikinci bir bilerek verme yapabilir.

27	**...**	**Ag4+**
28	**h×g4**	**K×g4**
29	**Fh3**	**Kh4**
30	**Bırakır.**	

ŞEKİL 281

...V×h3 olgusuna karşı savunma yok. Beyaz Şg1 denerse Siyah ...V×h3 oynar ve Beyaz... Vh1 matını durduramaz.

Genel İlkeler

Biz artık oyun ortasının yönetimine ilişkin kimi ilkeleri özetleyebiliriz.

§ Bir konumun değerlendirilmesinde hesaba katılan üç öge güç, alan ve zamandır. Birincisi öteki ikisinden daha kalıcıdır.

§ Ögelerin biri ya da ikisindeki kazanç, her ne denli değişemez değilse de, geri kalan elemanlarda yitiklerde elele gider. Konuma (ve de oyuna) gizli gücünü veren, tümü arasındaki dengedir.

§ Bir ögede üstünlük, ötekilerden biri ya da ikisinde birden üstünlüğe dönüştürülebilir. Geçici doğalı alan ve zaman üstünlüğü, olası olduğu yerde daha kalıcı bir ögeye, güce dönüştürülmelidir.

§ Ögelerin herhangi birinde küçük bir üstünlük ölçülü -ama çekingen değil- bir oyun gerektirir. Yalnızca küçük bir üstünlükle düşüncesizce bir atağa atılmak durumun tersine dönmesine yol açabilir. Oysa güç açısından dişe dokunur bir üstünlük bir atağı çağrılar. Ve alan ya da zamanda önemli bir üstünlük eleman üstünlüğüne dönüşmek üzere bir çalışmayı gerektirir.

§ Tempo, bir alan üstünlüğü bulunduğu zaman zayıf yan için çalışır. Daha güçlü olan yan, üstünlüğünü .yararlı duruma getirmedikçe onu harcamış olur.

§ Piyonlar, araçlar ve onları izleyen Piyonlar için en iyi önleyicidirler. Biri ötekinin önüne yerleştiğinde hemen hemen aşılamaz bir engel oluştururlar. Onlar ancak hareketlerinden iyi bir sonuç elde edilebileceği zaman hareket ettirilmelidirler.

§ Bir Piyon hamlesi arkasında zayıf kareler bırakır. Bu kareler rakip tarafından tutulabilir ve eğer zayıf kareye komşu düşeylerdeki Piyonların ikisi de ilerlemişse, bu kareleri tutan araçlar Piyonlar tarafından kıpırdatılamaz.

§ Her iki yanındaki Piyonlar tarafından geri bırakılmış bir Piyon, geri kalmıştır. O, ataklar için doğal bir erektir ve önündeki kare doğal olarak rakip araçlar tarafından tutulmaya uygun bir karedir.

§ Piyon hamlesiyle zayıflamayı en aza indirmenin yolu Piyon zincirini bir halkanın ötekini savunabileceği biçimde geliştirmektir. Zincirin tabanı ikinci yataya ne denli yakınsa zincir o denli güçlüdür.

§ Piyon zincirleri temelden çürütülmelidir.

§Gediklere yerleşmiş araçlar her ne denli rakip için tehlikeler oluştururlarsa da eğer desteklenemiyorlarsa az değerlidirler. Bu destek, araçlardan çok Piyonlar tarafından yapılmalıdır. Ve de onlar, öteki üstünlüklerde olduğu gibi, ancak sürekli olduğu oranda yararlıdırlar. İleri uç araçlarına giden çizgiler eğer tutulamıyorsa (yedek güçleri göndermek için) ileri uç

araçları, erekler oluşturacak ve geri çekilmeye zorlandığı zaman, zaman yitiğine neden olacaktır.

§ Kimi kez, biri ötekini desteklemeyen çiftlenmiş Piyonlar oluşması kaçınılmaz olur, böyle olunca, geçekler açılır. Bu özellikle, açık geçek bir Kale tarafından tutulabilen bir düşey olduğu zaman doğrudur.

§. Açık ya da yarı açık bir düşey üzerindeki bir Kale, bir saldırı tehditi oluşturur. Eğer bir Kale yedinci/ikinci ya da sekizinci/birinci yataya erişmişse o, oradaki Piyon ve araçları almakla ve öteki Piyon ya da araçların yardımıyla, mat ataklarıyla tehdit eder.

§. Olanak varsa, açık ya da yarı açık bir düşeyde Kaleleri çiftleyin. Onlar birbirlerini destekler ve güçleri tek tek güçlerinin iki katından çoktur.

§. Şah tehlikede olduğu zaman, öteki tüm etkenler boştur. Yanlardan biri alan, zaman ve eleman açısından üstünlüğe sahip olduğu durumda bile, eğer Şahı saldırıya açık ve korunmasızsa, kısa yoldan yenilebilir.

§ Şaha karşı bir atak yapılacağı zaman düşünülecek ilk şey savunan Şahla atak yapan güçler arasında doğrudan bir rota oluşturmak üzere geçeklerin temizlenmesidir. Bunu kimi kez bir bilerek verme başarır.

§ Eğer olasıysa, atak yapan yan kırışmadan sakınmalıdır. Kuramsal olarak atak suya

düşer ya da atak yapan yanın güçleri ya da konumu zayıflarsa roller tersine dönebilir. Buna karşılık savunucu kırışmayı, özellikle Vezirler ve Kaleler gibi ağır araçların değişilmesini zorlayarak, saldırı dalgasının etkisini azaltmaya çalışmalıdır.

§. Atak yapan, savunan Şahı savunmasından ayırmak zorundadır. Eğer bilerek vermeler gerekiyorsa onlar yapılmalı. Ancak bunlar duyarlılıkla hesaplanmış olmalıdır. Çünkü Vezirini verip de başarıya ulaşamıyan bırakmak zorunda kalacaktır.

Örneklerde gösterilmiş ve tartışılmamış olan bir küçük nokta var. Bu da oyun ortasının atlanmasıdır.

Bir yanın bir üstünlüğü varsa, deyelim her iki kanatta fazla birer Piyon, o zaman bu yan oyun ortasını atlayıp kolayca kazanabileceği oyun sonuna gelebilir. Bu, kırışmalara zorlayarak yapılır. Kuşkusuz buna karşılık, öteki yan böyle geçici bir dezavantaja düştüğü zaman her şeye karşın oyun sonuna geçmekten sakınmaya çalışmalı; en büyük şansının oyun ortasını karmaşıklaştırmakta yattığını sezmelidir.

Oyun ortası için başka genel ilkeler de vardır, onların kimileri -örneğin, bloke etmek, aşırı korumak, uzun köşegeni kullanmak- daha özlü belitlerin tam anlaşılmasını gerektirir. Bu daha ileri ilkelerin incelendiği düzinelerce ki-

tap vardır. Bu arada şimdiye değin ne öğrendiğinizi şöyle bir düşünün.

DURUN!

Kendinize

Kendini sınama sorusu 14'ü sorun.

a) Aşağıdaki konumda hamle Beyazdaysa iyi hamle hangisidir? Seçtiğiniz hamleler için genel kurallar içinde bir neden gösterin.

ŞEKİL 282

b) Aşağıdaki konumu Şah güvenliği, zaman, alan ve güç açısından çözümleyin.

ŞEKİL 283

c) Bir araç geri almak için Siyah hangi hamleyi yapabilir. Siyahın bu hamlesinden sonra Şah güvenliği, güç, alan, zaman görünümü ne olacaktır?

d) Aşağıdaki konumda Beyazın hangi hamleleri iyidir? Hangi ilkelerle?

ŞEKİL 284

e) Aşağıdaki konumda Siyahın zayıf noktaları hangileri? Beyazın zayıf noktaları hangileri? Hangi yanın oyunu daha iyi?

ŞEKİL 285

f) Yukarıdaki konumda Beyaz Vh5 oynar ve Siyah Kef7 ile yanıtlarsa Beyaz, bilerek ver-

meyle yengiyi zorlayabilir mi? (Bu konum 1905' de oynanmış Schlechter - Marshall partisinden alınmıştır.)

Eğer sınamada iyiyseniz şimdi sürdürebilirsiniz.

Boğma Matı

Oyun sonu üzerine okuduklarınızdan biliyorsunuz ki mat yapmak için gerekli en az güç belirlenmiştir. Bununla birlikte oyun ortasında savunan Şah kendi elemanlarıyla öylesine sarılmış olabilir ki büyük güçlere gerek kalmadan tek bir Piyon son görevi yerine getirebilir. Örneğin:

ŞEKİL 286

Burada eğer hamle Beyazdaysa 1f7 ile mat yapar. Bu mat boğma matı olarak bilinir. Şah kendi elemanları tarafından boğulmuştur. Yukarıda görülen konum olanaksız gibidir. Boğma matıysa olanaksız değildir ve aşağıdaki «klasik» bir boğma matıdır.

ŞEKİL 287

Oyun şöyle sürer:

1	**Vc4+**	**Şh8**

(1 ... Şf8 değil çünkü o zaman 2. Vf7 ile mat var.)

2	**Af7+**	**Şg8**
3	**Ah6++**	**Şh8**

(yine 3 ... Şf8 değil çünkü sonrasında 4.Vf7 ile mat var.)

4	**Vg8+**	**K×g8**
5	**Af7#**	...

ŞEKİL 288
5.Af7#'dan sonraki konum

Boğma matı yapılabilir ve kimi kez oyun ortasında da oluşur. Orada bulunması gereken belki de çok incelikli bir şeytanlıktır ve boğma matına zorlayan oyuncu tıpkı topu tek vuruşta deliğe sokan golfçu, bir elde 300 sayı yapan bowlingci ya da genellikle kaçan büyük balığı yakalamış balıkçı gibi ustalığını her yerde anlatmadan edemez. Eğer rok yapmış Şah, köşesinde zorlanabiliyorsa oyun tahtasının kalanı bir anlam taşımaz. Yenilen yanın Veziri, Kalesi, iki Fili, iki Atı ve Atak yapanın Şahına saldırmaya hazır bir Piyon bataryası da olsa ne yararı var? Satrançta amaç mat yapmaktır ve birçok satranç hastası size deyecektir ki, nasıl oynadığınız değil yenip yenmediğiniz önemlidir.

Buradaki örnek boğma matına yakın bir şeydir. Siyah Şahın bütün uçuş kareleri her ne denli kendi elemanları tarafından tutulmuş değilse de onlar onun yenilgisine yeterince yardımcı oluyorlar. Ve gerçek boğma matı usta oyunlarında çok seyrek oluştuğu için bu en dikkate değer olanlarından biridir. Tchigorin Beyazlarda Schiffers Siyahlarda; oyun 1880'de oynanmış. Bu konum Siyahın 23. hamlesinden sonra:

ŞEKİL 289

Beyaz 24. V × e7+ oynadı ve onu

24 ... K×e7

25 K×e7+ Şg8 izledi.

Öteki hamleler daha iyi değildi. Örneğin 25 ... Kf7 deneyin göreceksiniz ki Beyaz üç hamlede mat yapabilir.

26 Fc4+ Kf7

Burada seçenek yok

27 Ke8+ Şg7

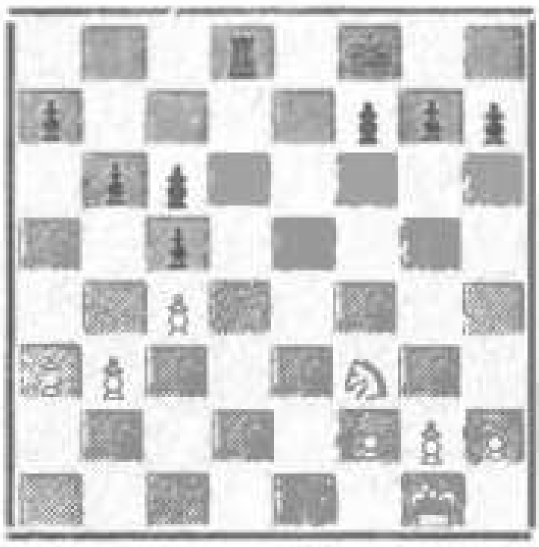
Yine seçenek yok çünkü Kale açmazda.

28 Ae6#

ŞEKİL 290
28.Ae6#'dan sonraki konum

Arka Yatayda Mat

Boğma matı seyrekti, oysa arka yatay matı geneldir. O, arka yatayın korunması yetersiz ve Şahın kaçış yolu bulunmadığı zaman oluşabilir. Böyle bir matın temeli şudur:



ŞEKİL 291

1...Kd1+, 2. Ae1, K × e1 oynanırsa mat olur.

Arka yatayda mat her zaman bu denli yalın değildir; çoğu kez işlem karmaşık ve birkaç hamle derindedir. Ancak bu karmaşık türlere girmeden önce, (mattan sakınmak olasıyken bile) mat tehditinin nasıl güç dengesini sağlayabileceğini ya da ters döndürebileceğini sergileyen bir duruma örnek verelim.

ŞEKİL 292

Beyaz ilk bakışta, daha egemen görünüyor. Eğer 1. Ke8+ oynarsa Siyah 1...K×e8 ya da 1... F×e8 ile yanıtlayabilir ve bir araç ileride olur çünkü Siyah Vezir savunmaya ;abucak yetişebilir. Oysa 1. V×f7 iş görür.

Siyah eğer 1...K×f7 ile yanıtlarsa 2. Ke8 mattır. Bu tehdit önlenmelidir ve tehditin önlenmesi için gereken zaman (bir hamle) Beyazın kendini düzenlemesi için gereken tek şeydir. Bu arada Siyah eleman üstünlüğünü -Fil- yitirir ve savunmaya geçer.

Satranç kitaplarında sık sık şöyle şeyler bulacaksınız:

«Siyah ***'yı durdurmak için 27...K×f7 oynamalıydı» ve bunu Siyahın mat olmasıyla sonuçlanan belki oniki hamlelik bir hamleler dizisi izleyecek. Ayrıca dikkat edeceksiniz ki Siyah önerilen hamleyi yapsaydı -bu örnekte 27...K×f7- üç hamlede mat olacaktı.

Haklı olarak soracaksınız: Siyah mattan 12 hamle sakınabilecekken neden üç ya da dört hamle öne getirsin?

Güzel soru ve yanıtı, bu eski bir satranç kitabı geleneğidir; ata andaçlarından (yadigâr) biri ki belki başlangıçta da anlaşılamıyordu ve şimdi bile az anlaşıldığı halde yine de sürüyor. Biz bu anlamsızlıklardan kaçınmaya çalıştık. Ancak bu kitabı buraya değin okuduğunuza göre kuşkusuz bir satranç kurdusunuz, başka kitaplar da almayı sürdüreceksiniz. Geleneklerin sizi yere çalmasını önlemek için hazırlıklı olmalısınız.

Aşağıdaki örnek çarpıcı ve çoğu kez sözü edilen bir örnektir. Neden öyle olduğunu göreceksiniz.

ŞEKİL 293

Siyah bir hamlede Vh2 ya da Vg2 ile mat yapabilir. Ancak hamlenin Siyahta olmaması Beyaz için büyük şans ve Beyaz bir çift göz alıcı bilerek vermeyle oyunu kurtarır. Oyun (Be-

yazlarda, Paul Morphy'ye son aşama incelikli bir biçimde yenilen, ünvansız Dünya Şampiyonu Anderssen, aşağıdaki gibi sürdü:

1 Ve6+ ...

Beyaz önce Vezirini veriyor.

1 ... V×e6

2 Ad7 ...

Şimdi de Atını. Siyah onu almak zorundadır, çünkü Kb8 ile mat olabilir.

2 ... V×d7

Siyah, 3.c×d7, Ş×d7'den sonra bir Kaleye karşı iki araç ve üç Piyona karşı olabildiğince ezici yedi Piyonu bulunduğunu düşünüyor. Oysa olayların bu türlü gelişeceğini göremiyor.

3 Kb8+ Ş×b8

Kalenin alınması zorunludur.

4 c×d7 ...

Vezirin şimdi alınması sonuçlandırıcıdır. Siyahın yapacağı bir şey yok (hepsini deneyin haydi). Beyaz 5. d8V ile sürdürür ve sekizinci yatayda mat yapar.

Kale ve Fille Mat

İyi bilinen başka bir oyun ortası matı ve arka yatay matının yakın akrabası Kale ve Fille mattır. Bu matın belki de en ünlü örneği Paris Operasının bir locasında bir Sevil Berberi gösterisi sırasında oynanmış bir partiden alınmıştır. Ünlü Avrupa turnesi sırasında oynanan bu partide Beyazları Paul Morphy yönetiyordu;

Siyahlarda iki tanınmış amatör, Brunswick Dükü ve Isouard Kontu, danışarak oynuyorlardı. İki soylu, oyun tahtasını düzenleme sıkıntısını Morphy'nin yüzü locanın arkasına gelecek biçimde oturarak yüklendiler. Bu Morphy'yi biraz gücendirdi, o operayı izlemek istiyordu. Belki de iki amatörü çabucak silip süpürmesinde onu bu kamçıladı.

Soylular Philidor açılışı yaptılar (gelecek bölümde incelenecek) bu iyi bir açılış değildi ve Morphy karşısında kendine kıymak demekti. Oyunun tümü şöyledir:

1	**e4**	**e5**
2	**Af3**	**d6**

Siyahın ikinci hamlesi Philidor açılışının karakteristiğidir; bu sıkışık bir duruma ve hareketlilik eksikliğine yol açar.

3	**d4**	**Fg4**

3...Ad7 ya da 3...Af6 ve hatta 3...e×d4 daha iyi hamleler olacaktı.

4	**d×e5**	**F×f3**
5	**V×f3**	**d×e5**
6	**Fc4**	...

Beyaz daha çok gürültü etmeden şimdiden matla tehdit ediyor. Siyah sürekli aldatmacayla oyalanırken o hızlı ve etkin biçimde gelişiyor.

6	...	**Af6**
7	**Vb3**	**Ve7**
8	**Ac3**	**c6**
9	**Fg5**	...

ŞEKİL 294
9.Fg5'den sonraki konum

Bu oyun gerçekte açılıştan daha öteye gitmez. Tam oyun ortası durumuna gireceği zaman ... ne var ki biz ileri geçeceğiz.

9 ... b5

Beyaza bilerek vermeyle yengiyi zorlama şansı tanıyan taktik bir yanılgı.

10 A × b5 c × b5
11 F × b5+ Abd7
12 0 - 0 - 0 ...

ŞEKİL 295
120-0-0'dan sonraki konum

Beyaz, Vezir kanadında rok yaparak a düşeyindeki Kalesini bir anda açık d düşeyinde oyuna sokar. Açık düşeyin bu ele geçiriliş ve denetimi belirleyicidir. İki Fille birleşince Siyahın hızlı çöküşüne kanıt olur.

12	...	**Kd8**
13	**K × d7**	...

Beyaz şimdi değişmeyi bilerek yitiriyor.

13	...	**K × d7**
14	**Kd1**	...

Ama açık düşeyi yine de denetliyor; Siyah Kale açmazdadır.

14	...	**Ve6**
15	**F × d7+**	**A × d7**

ŞEKİL 296
15...A × d7'den sonraki konum

Şimdi en şaşırtıcı olan son bilerek veriş. Ve de çok iyi bulunmuş çünkü d8'deki matın önünden engeli kaldırıyor.

16	**Vb8+**	**A × b8**
17	**Kd8#**	

ŞEKİL 297
17.Kd8#'dan sonraki konum

Bu, gördüğünüz gibi, arka yatayda g5'deki Fil yardımıyla yapılmış bir mattır. Burada verilen öteki, Kale ve Fil matı örnekleri bu denli göz alıcı değiller.

Aşağıdaki konum 1954'de Amsterdam'da yapılan Satranç Olimpiyatında Avusturya takımından Lokvenz ile İsviçre takımından Bhend arasındaki bir partide oluşmuştur.

ŞEKİL 298

Opera locasında oynanan partinin Siyahın 15. hamlesinden sonraki konumuyla bu konum

arasında bir aile ilişkisi bulunduğunu söyleyebilirsiniz. Beyaz Kaleleriyle açık düşeyleri denetliyor; Beyaz Filler Kalelere yardımcı durumunda. Dikkat ederseniz f düşeyindeki Siyah Fil olmasa Beyaz K×f8 ile bir anda mat eder.

Oyun aşağıdaki gibi gerçekleşti:

1	**Fh6+**	**Şh8**
2	**K×f4**	**K×f4**
3	**V×f4**	**V×f4**
4	**Kd8+**	...

Ve Siyah matı savuşturmak için bir an araya girebilir.

4	...	**Vf8**
5	**K×f8 #**	

ŞEKİL 299
5.K×f8#'dan sonraki konum

Kale ve Fille mat, arka yatayda oluşması bir yana «gerçek» arka yatay matı (yalnız Kaleyle ya da Vezirle mat) karakterinden başka paylar da alır. Arka yatayda yenilmenin bir nedeni yetersiz savunmadır. Verilen Kale-Fil

örneklerinin ikisinde de Şah Kalenin korunmasını yadsımıştı çünkü kendi araçlarından biri -her iki örnekte de Fil- bu koruyucunun gücünü maskelemekteydi. Başka bir benzerlik atak yapanın açık bir düşeyi denetlemesiydi. Ve üçüncüsü savunan Şah genellikle hareketsiz kalmıştı.

Burada verdiğimiz son Kale-Fil matı örneği dev büyük ustalar Réti ve Tartakower arasında 1910'da Viyana'da oynanmış bir partidendir. Büyük ustalar mat tuzaklarına kolay kolay düşmezler öyleyken Tartakower düştü. Ve büyük ustaların oyunları genellikle en az otuz hamle ya da daha çok sürer (pek de sportmence olmayan biçimde, diyelim 10. hamleden sonra, anlaşmayla «büyük usta beraberliği» dışında). Oysa bu parti, bu düzeydeki satranç için çok şaşırtıcıdır, ancak 11 hamle sürdü. Beyazın sekizinci hamlesi (0-0-0) dan sonra konum şöyleydi:

ŞEKİL 300
8.0-0-0'dan sonraki konum

Her nedense Tartakower olasılıklarını değerlendiremedi, bu yüzden şöyle oynadı:

8 ... A×e4

Bunu şunlar izledi

9 **Vd8+** Ş×d8 (zorunlu)
10 **Fg5++** Şe8
11 **Kd8#**

ŞEKİL 301
11.Kd8#'dan sonraki konum

Bir kez daha model ortaya çıkmış; atak yapan açık bir düşeyi denetliyor; savunan Şah hareketsiz; savunanın arka yatayı yeterince korunmamış. Ve -daha önce adını özellikle anmadığımız- savunan Veziri, savunmada rol alabileceği bir kareden uzakta.

Yengi Uğruna Bilerek Veriş

Özel noktalara saldırı tartışmasına girmeden önce, saldırı aracına (atak anlamında, kötü anlamda değil) daha ayrıntılı olarak bakalım, bu araç, sık sık ortaya çıkan bilerek vermedir.

Yeni başlayan, hamleleri hemen hemen yeni öğrenmiş bir satranç oyuncusu, bilerek vermeyi aklına bile getiremez. Araç vermek mi? Ben deli miyim? Vezirim ıskarta mı? N'oluyo yahu aklını mı kaçırdın? Çok acemiler için eleman her şey, konum üstünlüğü hiçbir şeydir; hatta bir sorun bile değildir.

Oysa biraz daha öğrenip, usta oyunları koleksiyonlarını okudukça, bilerek vermenin sık sık çok parlak yengilere yol açtığını ayrımsar. Böylece araçlarını salt tahmin üzere harcama yarışçısına dönüşür. Bir mat atağı havasında olduğunu «sanır» böylece bir Kaleyi boş yere harcar, sonra Filini atar, sonra Vezirini, sonra da bırakır.

Bir mat atağının her şeyden değerli olduğu doğrudur; tek gereksinmeniz mat yapacak elemandır. Ancak inceden inceye hesaplanmış olmalıdır. Eğer bütün araçlarınızı verdiğinizde atak da tükeniyorsa ne yaparsınız?

Bilerek verişler kabaca üç türe ayırılabilir:

Temizleme bilerek verişleri: Bunlar ileride yapılacak ataklar için ortalığı temizlemek, düşeyler ya da köşegenler açmak, oyuna daha çok araç sokmak için düzenlenir.

Yoldan döndürme bilerek verişleri: Bunlar rakip bir aracı oyun dışı etmek için düzenlenir. Bunları ve de temizleme bilerek verişlerini Kale-Fil matı ve arka yatayda mat bölümlerinde gördünüz.

Yoksunlaştırma bilerek verişleri: Bunlar savunan Şahı korunağından, özellikle Piyon korunağından etmek için düzenlenir.

h7 ya da h8 noktalarına atakta (rok yapmış Şahın belki de en zayıf noktaları) bu bilerek verişler daha da sık kullanılır. Buradaki, örnek bir konum sayılabilir:

ŞEKİL 302

Oyun aşağıdaki gibi sürüyor·

1	**F×h7+**	...

Yoksunlaştırma bilerek verişi, Siyah Şahı koruyucu Piyonundan eder.

1	...	**Ş×h7**
2	**Ag5+**	**Şg8**
3	**Vh5**	...

Ve bir sonraki hamle mattır.

Siyah 2 ... Şg8 yerine 2 ... Şg6 oynarsa önemsiz bir yaşama olasılığı sağlar. Örneğin:

2	...	**Şg6**
3	**Vg4**	**f5**
4	**Vh4**	**Ad5**

Kurtulmaya çabalıyor.

5 e4 ...

Atın korunmasına Fil ekleniyor. Şimdi Siyah ... V×g5 oynayamaz.

5 ... Af6

6 e5 ...

Siyah şimdi bir At vermek zorundadır.

6 ... A×e5

7 d×e5 Fe7

e8'deki Kaleyi özgürleştirmek için.

8 e×f6 F×f6

9 Vh7#

Siyah 8...F×f6 yerine 8...Kh8 oynarsa Beyaz Af7* ile izleyebilir ve daha çok eleman, çok daha korkusuz bir konum ve hareketlilikte çok büyük bir üstünlükle sorunlardan sıyrılır.

Eğer «örnek konum»da Beyaz Piyon e3 yerine e5'de olaydı oyun çok daha çabuk sonuçlanabilirdi. Oyun şöyle sürecekti:

1 F×h7+ Ş×h7

2 Ag5+ Şg6

3 Vg4 f5

4 Vh3 ∽

5 Vh7**

---

* «Beyaz 9.Af7 hamlesiyle büyük bir üstünlükle sorunlardan sıyrılır» tümcesini anlamakta güçlük çektiğimi söylemek zorundayım. Bu hamle sonrasında güç açısından ancak denge sağlaması beklenebilir (Ç).

** 4 ... A×e5 ya da 4 ... f4 gibi hamleler gerçek savunmalar olmayıp, 5. d×e5 ya da 5. F×f4 ile yanıtlandıktan sonra mat biçimi değişmediği için dikkate alınmaz (Ç)

h7 ve h8 Üzerine Atak

h7 ve h8 üzerine atak, sıklıkla h düşeyi boyunca Kaleler ya da Vezirle yapılır. Aşağıdaki örnekte olduğu gibi:

ŞEKİL 303

Bu konum Tarrasch ile Mieses arasında 1916'da Berlin'de oynanmış bir maçın bir partisinden alınmıştır. Oyun aşağıdaki gibi sürdü:

1 Fg5 Kac8

Siyah bir Vezir kanadı eylemi amaçlıyor. Şah kanadını güçlendirseydi daha iyi olacaktı. Çünkü h7 karesi ancak Şah ve Atla savunulmuş ve Beyaz, büyük hareketliliğiyle bu noktadan bastırıp yüklenebilir.

2 Kfe1 Kfe8

Siyah ne olup bittiğini kavrayamıyor. Edilgin oynuyor. Oysa ...h6 ile g5'deki Fili rahatsız etmeliydi.

3 Vh3 Vd6

At açmazdan çıktı. Ancak çok geç.

4 F×f6 ...

Şimdi tek savunucusu gitti ve Şahın Piyon koruması yok olmak üzere olduğundan Siyahın işi bitik.

4 ... g × f6

5 **Vh6** ...

Beyazın son hamlesi iki kat güçlü: yalnızca Vezirini öldürücü bir noktaya getirmiş olmuyor aynı zamanda Şahın ... Şf8 ile kaçmasını da önlemiş oluyor. Ayrıca Kale için de yolu temizliyor.

5 ... **f5**

Siyah, uzun köşegeni File kapatarak sonuçtan kurtulmaya çalışıyor.

6 **Ke3** ...

Bir zikzak hamleyle Kaleyi getiriyor. Gerçekten, Beyaz kendi Piyonlarının bulunmasına karşın açık bir düşey oluşturacak.

6 ... **V × d4**

Bu, Beyaz Kale g düşeyine hamle yaptığı zaman onun en zayıf karesi olacak olan g7 karesini korumak için boşuna bir girişimdir.

7 **c3** ...

Bu, Siyah veziri koruyucu köşegenin dışına zorlar. g7'deki mat durdurulamaz. Siyah bırakır.

Tarrasch'ın, atağı yeni zayıflamış g7 noktasına kaydırmaya olanak sağlamak için, rok ypmış Şahın konumunu kesinlikle zayıflamaya doğru zorlayan h7 noktasına nasıl saldırdığına dikkat edin.

Tarrasch'ın kullandığı teknik -zayıf bir noktaya ataktan bir başkasına geçiş_ genel bir tekniktir, özellikle noktalar birbirine bağlı oldukları zaman. Doğal olarak zayıf h7 noktasının g7 ve f7 noktalarına sıkı sıkıya bağlı olduğunu düşünüyorsunuz, gerçekten de durum budur. Şu son örnekte rok yapmış Şaha atak hiç de bu zayıf noktalardan biri üzerine odaklaşmış görünmüyor; savunucu hamle sırası aldığında atağı savmak için güçlerinin hepsini kaydırabilir. Beyaz araçlar Alekhine ve Siyahlar Tartakower tarafından yönetiliyordu, oyun 1927'de oynanmıştı.

Siyahın 13 hamlesinden sonraki konum şöyleydi:

ŞEKİL 304

Beyaz araçlar bir Şah kanadı atağı yapma durumundadır. Beyaz Şah, Vezir kanadında rok yapmış olduğundan Şah kanadı Piyonlarını da dövüşe sokmaya hazır. Oyun aşağıdaki gibi sürdü:

14 Ah6+ ...

Çift amaçlı bir bilerek veriş. Yalnızca Şahı Piyon sığınağından yoksun bırakmakla kalmıyor ayrıca d3'deki Filinin önünü de açmış oluyor.

(Anımsanacak iyi bir nokta: Rok yapmış Şaha ataklarda en iyi saldırı araçlarından biri, bildiğiniz gibi, h7'de mat tuzağına sık sık yem olan f düşeyi Filidir. f düşeyi Fili, beşinci ya da altıncı yataya yerleşmiş At tarafından desteklendiği zaman özellikle etkilidir.)

Siyah bu sunuyu geri çeviremez. Eğer 14 ... Şh8 oynarsa Beyaz 15. A × f7+ ile yanıtlayarak Veziri kazanır. 14...Şf8 oynarsa 15. V × f7 ile ansız mat olur.

14	**...**	**g × h6**
15	**F × h7+**	**...**

İkinci bir bilerek veriş, Şahı yeniden Piyonlarından yoksun bırakır. Ayrıca bu, f6'daki Atı etkin konumundan uzaklaştırır. Bu bilerek veriş -bütün bilerek verişler gibi- geri çevirilemez. 15 ... Şf8; 16F × h6 ile mata yol açar, 15 ... Ş × h7; 16. V × f7+'e neden olur. Öteki hamlelerin hepsi tehlikelidir. Gerçekten Siyahın buradaki uygun hamlesi 15...Bırakır. dır. Oysa o yapabileceğinin en iyisini yaptı.

15	**...**	**A × h7**
16	**Vg4+**	**Şh8**
17	**K × d8**	**K × d8**
18	**Ve4**	**Ac6**
19	**V × c6**	**...**

Beyaz şimdi ürünleri toplamaya başladı.

19	...	**Ff8**
20	**Af5**	**Fc4**
21	**F×h6**	**Fd5**
22	**Vc7**	**Kac8**

Siyah, zaman geçirmekten başka bir şey yapamaz.

23	**Vf4**	**Kc6**
24	**F×f8**	...

Beyaz burada yalnız tempoyu korumak için değil (h6'daki Filin korunması bir sorun olabilecek ve zaman harcatacaktı) Siyah Kaleleri birbirinden ayırmak için de değişme yapıyor.

24	...	**K×f8**
25	**Ve5+**	**Af6**
26	**Ad6**	**Bırakır.**

ŞEKİL 305
26.Ad6'dan sonraki konum

Siyah Şahın zavallılığına bakın! Yanında yöresinde çıplaklığını örtecek bir Piyonu yok. Köşesinde bir tür umutsuzluk dolu boş gözler-

le bakıyor (Böyle herkes için yazılmış bir satranç kitabında satranç araçlarından insanmış gibi sözetmek biçimindeki bu küçük dil sürçmesini bağışlayınız).

Oo, evet, konum. Siyah Atını koruyamaz. Ve Atı da düşerse nesi kalacak? Öyleyse bırakır.

Şimdiye dek gösterilenler rok yapmış Şaha, onun üç Piyonu (f7, g7 ve h7'deki Piyonlar) hamle yapmamışken, yapılmış ataklardı. Bu Piyonlardan biri ya da birden çoğu hamle yapmışken atak biraz değişik biçimde oluşur. Çoğunlukla hamle yapan Piyon, h düşeyi Piyonudur.

Buradaki 'tipik' konumda, bir bilerek veriş mata yol açar.

ŞEKİL 306

Oyun şöyle sürüyor:

1 F × h6 g × h6

Siyah eğer 1 ... Şg8 oynarsa 2. F × g7 kesindir.

2	V×h6+	Şg8
3	Vh7#	...

h7 noktasının 'doğal' savunucusu g düşeyi Atıdır. At nöbet yerinde (f6'da) değilse atak kolaydır. O yerinde olduğu zamansa atak başlatmak için bilerek vermeler yapılması gerekebilir. Buradaki örnek bir Steinitz-Lasker maçından (Nuremberg, 1896) alınmıştır. Beyazın 23. hamlesinden sonraki konum:

ŞEKİL 307

Beyaz Piyonlar Şahın önünden kıpırdamamış ve At da nöbet yerinde. Ancak, bir bilerek verme çabuk sona yol açabilir. Oyun şöyle gelişti:

23	...	F×h2+
24	A×h2	Kh4
25	f3	...

(Tartakower ve duMont göstermişlerdi ki 25. Vc7'den sonra aşağıdaki gidiş yoluyla mat olur: 25...Ag4; 26.Vd7, K×h2; 27. V × e8+, Şh7;

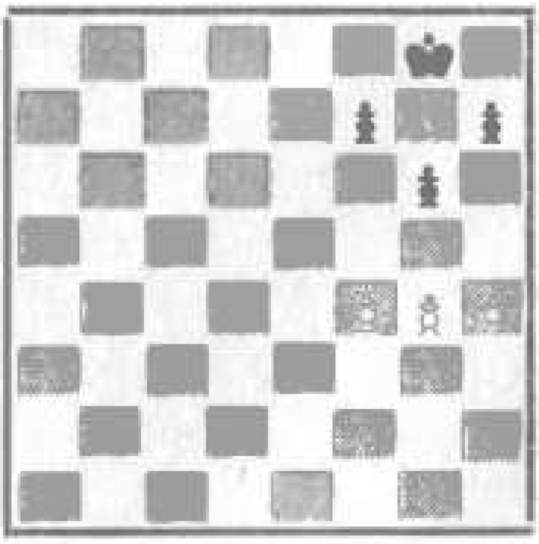
28. g3, K × f2; 29. F × f2, Vh2 + ; 30. Şf1, V × f2#).

25	...	**K × h2**
26	**Vc7**	**Kh1 +**
27	**Şf2**	**Vh4 +**
28	**Vg3**	**V × g3 +**
29	**Ş × g3**	**K × d1**
30	**K × d1**	**K × e3**

Siyah bir araç ileri durumda, atak da sürüyor, kolayca kazanır.

Araçların etkinliğini gördünüz. Şimdi Piyonlarla etkin olma yöntemine biraz daha ayrıntılı bakalım. Savunmadaki Şahın Piyonlarından biri hamle yapmışsa, saldıran bu Piyonu basitçe durdurur sonra ona atak yapar. Bunu yapmakla saldıran, rok yapmış Şaha giden can alıcı düşeylerden birinin açılmasını zorlayabilir.

Aşağıdaki konumda,



ŞEKİL 308

saldıran 1.g5 oynar. (Siyahın g düşeyi Piyonunu durdurmak için)

sonra h5 ya da f5 ile sürdürür (Bu, hangi düşeyi -f ya da h düşeylerinden hangisini- açmak istediğine bağlıdır. Bu da Kaleler ve Vezirin yerleştiği yere bağlıdır).

Şu konumda

ŞEKİL 309

Beyaz 1.f5 ve sonra g5 oynayarak bir düşey açılmasını zorlayabilir.

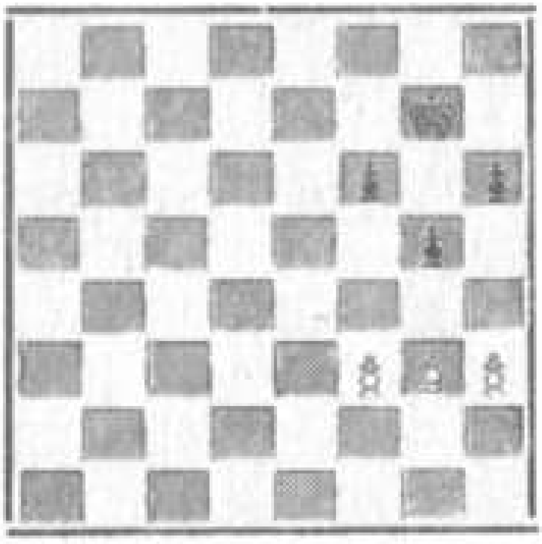
Ve bu konumda

ŞEKİL 310

Beyaz h5'den sonra g5 ile bir düşey açmayı zorlayabilir.

Konum tümüyle aşağı kaymışsa, kuşkusuz bu ilişkiler aynı kalmak koşuluyla, teknik ay-

nıdır. Bu nedenle aşağıdaki konumda Beyaz 1.g4 ve ondan sonra h4 ya da f4 ile bir düşey açmayı zorlayabilir.



ŞEKİL 311

Piyonların ilerlemesi, eğer atak yapan Şah onların arkasındaysa, Şah için tehlikeli olabilir. Bu nedenle bir Piyon fırtınası, karşı kanatta rok yaptıktan sonra estirilir. Ayrıca (önceden de belirtildiği gibi) saldıran, merkezin denetimini ele geçirmeden, hiçbir zaman, bir kanat atağı başlatmamalıdır. Denetim olası değilse merkez, buradan bir karşı atağı önlemek üzere, dondurulmalıdır -kilitleme-.

ŞEKİL 312

Bu konum Pillsbury ile Marco arasında 1900'de oynanmış bir partide Siyahın 7. hamlesinden sonra oluşmuştur. Buradaki durum henüz merkezde oldukça değişkendir. Pillsbury Şah kanadı atağı tasarlıyor. Merkezi kapatmaya kararlı. O 8 c×d5 oynamış.

Eğer Siyah 8...A×d5 ile yanıtlasaydı merkez değişken kalacaktı ve sonraki girişimler Marco'ya çalışacaktı. Oysa Siyah, Beyazın merkezi kilitleme planı doğrultusunda 8...e×d5 oynamış.

Beyaz 9.Ae5 ile sürdürmüş. Bu üçlü bir amaca hizmet eder: Beyazın merkezi denetimini pekiştirir, gelecek Şah kanadı atağında yardımcı olacak Ata sağlam bir yerleşim sağlar ve Vezirin yolunu açar.

Oyun aşağıdaki gibi sürdü:

9 ... Abd7

Siyah normal bir gelişmeyle sürdürüyor. Bu, Geri Çevirilen Vezir Gambiti'ne Ortodoks savunma olarak bilinir. Merkezde gerilimin bir bölümünü, özellikle fiançettolanmış Siyah c düşeyi Fili açısından onarmaya yönelik karakteristik bir hamle. Bununla birlikte Beyaz, Şah kanadı atağını yürütüyor (Merkez tümüyle kilitlenmiş değilse de bu işleme yeterli duraganlıktadır).

10 f4 c5

Siyahın 10. hamlesi, olağan durumda kendisine özgürlük sağlama ve dengeleme belirtisiyse de burada yararsız. Siyah, Şah kanadında hazırlıklı olması gerektiği sırada Vezir kanadında bir çarpışma deniyor.

11.O-O ...

En azından alışılmışın dışında. (Şah kanadı atağı, Şahın güvenliğini sağlamak için, belirttiğimiz gibi, çoğu kez büyük rokla el ele yürür. Oysa Beyaz, Vezir kanadından gelmekte olan eylemceyi görerek, büyük Piyon girişimi başladığında şansını elinde bulundurmak için o yandan uzakta rok yapmaya özenle karar veriyor.)

11 ... c4

Vezir kanadı ilerlemesi sürüyor. Hayret! Siyah öteki kanattaki tehlikeden habersiz görünüyor.

12 Fc2 a6

13 Vf3 ...

Beyaz, güçlerini atak için düzenlemeye, onları geleceğin etkinlik alanına kaydırmaya başlıyor.

13 ... b5

ŞEKİL 313
13...b5'den sonraki konum

Görünüm aldatıcı. Siyah, görünüşte daha iyi bir konuma sahip; Piyon zinciri sağlam, Şahı güvencede, Vezir kanadı saldırısı için bir etkinliğe ve hareketliliğe sahip. Öte yanda Beyazın Piyon yapısı gereğinden çok gevşemiş görünüyor (e düşeyi Piyonu şu anda geri kalmış olup e4'de bir gedik oluşturmuş). Ne varki bir satranç konumunun çözümlemesinde daha birçok etken gizlidir. Verilen bir konumdan partinin sonucunu kestirmenin verilen herhangi bir meteorolojik koşullar kümesinden hava tahmini yapmaktan daha duyarlı olmayışının nedeni budur. Her şey hesaba alınamaz. Bundan başka Marco bir şeyi açıkça kötü yaptı; o Pillsbury'nin doğası gereği saldırgan bir oyuncu olduğunu ve bu alanda başarılı da olduğunu anımsamayı savsakladı.

14 Vh3 ...

Beyaz bu hamleyle rok yapmış Siyahın Piyon konumunu zayıflamaya zorluyor. f6'daki

koruyucu At alınabilir ve h7 üzerine saldırı öldürücü olmaya başlar. Örneğin: A×d7, V×d7; F×f6, F×f6'yı çabucak mat izler.

14 ... **g6**

Bu h7'deki ansız mat tehditini durdurur ancak Piyon konumunu onarımı olanaksız biçimde zayıflatır.

15 f5 ...

Pillsbury düşey açma kaldıracını çalıştırıyor.

15 ... **b4**

16 f×g6 ...

Şimdi Siyahın Vezir kanadı atağını sürdürmeye zamanı yok, dikkatini Şah kanadı üzerine çevirmek zorunda.

16 ... **h×g6**

17 Vh4 ...

Beyaz, f6 noktasında odaklaşıyor. (Atağın esnekliğine ve rok yapmış Şahın önündeki karelerin birbirine bağımlılığına dikkat edin; atak bir o yana bir bu yana kayıyor ve bir kare korunurken öteki zayıflıyor)

17 ... **b×c3**

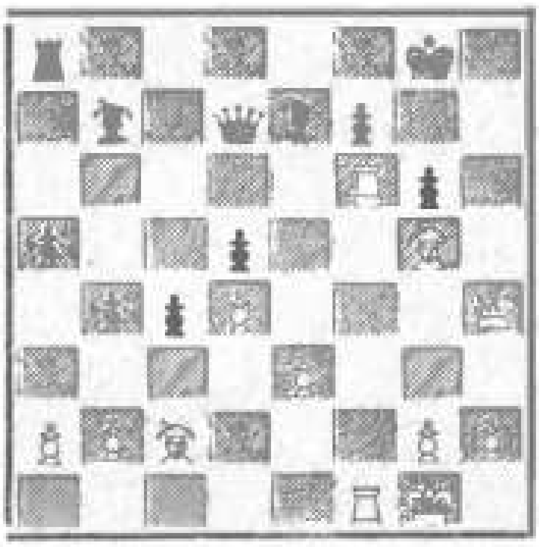
Siyah yine de karşı yanda karşıt oyun için uğraşıyor.

18 A×d7 ...

f6 Karesini koruyanlardan birinin sonu -hem de çifte son- çünkü yalnız At oyun dışı kalmıyor aynı zamanda Vezirin korunması da kalkıyor. Güzel bir çalım atma taktiği.

18 ... V × d7
19 K × f6 a5
20 Kaf1 ...

Kaleler çiftlendi:



ŞEKİL 314
20.Kaf1'den sonraki konum

Görünüm baştanbaşa değişti. Beyazın üstünlüğü şimdi yadsınamaz açıklıkta.

20 ... **Ka6**

Zayıf f6'ya yastık koyma denemesi. Ancak çok geç. İşte sonuçlandırıcı kombinezon huzurlarınızda.

21 **F × g6** **f × g6**

Şimdi Beyaz, Kalelerini tümüyle açık bir düşey üzerinde çiftlemiş ve savunan Şah tüm korunmasından yoksun.

22 **K × f8+** **F × f8**
23 **K × f8** **Ş × f8**
24 **Vh8+** ...

Şimdi de öteki açık düşey kullanıldı.

24	...	Şf7
25	Vh7+	**Bırakır.**

ŞEKİL 315
25.Vh7+'den sonraki konum

Siyah Vezirini koruyamaz. 25...Şe6 oynasa 26. V × g6 # 25. Şe8 oynasa 26. Vg8 #. Üstelik Beyaz 22... F×f8'den sonra altı hamlede matı haber vermişti. Aşağıdaki gibi:

23	**K×f8+**	**Ş×f8**
24	**Vh8+**	**Şf7**
25	**Vh7+**	**Şf8**
26	**V×d7**	∽ **(deyelim c×b2)**
27	**Fh6+**	**Şg8 (zorunlu)**
28	**Vg7#**	

f7'ye Atak

Bir önceki bölümde h7 ya da h8'e karşı bir atağın f7 ya da g7'ye nasıl karıştığını gördü-

nüz. Şimdi yeri gelmişken, bir düşüncveyi vurgulayalım: sâlt durağan bir noktaya atak diye bir şey yoktur. Kuşkusuz, özel noktalara karşı manevra teknikleri vardır ama onlar durağan noktalar değildirler. Atak, iyi bir atak, konumun değişimine göre değişebilecek esneklikte olmak zorundadır.

Öyleyse niçin h7 ve h8 ve şimdi f7 noktalarını ayırdık?

h7 ve h8'i biliyorsunuz; h7 roktan sonra Şah ve f6'daki At tarafından ancak korunur, zayıftır. h8'de saldırıya açıktır. f7 ise roktan önce saldırıya açıktır, çünkü yalnızca Şah tarafından korunur. Aslında o oyun tahtası üzerindeki noktaların en zayıfıdır. Roktan sonra ek bir korunma edinir ama çoğu kez sıkışık bir konum karşılığında.

Öyleyse: saldırın ona.

Bu zayıf noktaya karşı saldırı çoğu kez bir küçük araçla desteklenen Vezir tarafından yapılır, bu küçük araç çoğunlukla f düşeyi Fili ya da bir Attır. Ve atağın habercisi çoğu zaman, savunucu f düşeyi Piyonunun a2-g8 köşegenini açarak ilerlemesidir. Kaldı ki bu zayıflatıcı ilerleme olmadan bile (haydi kesin konuşmayalım: f düşeyi Piyonunun ilerlemesi kimi kez Piyonu ilerleten yanın bir atağının habercisidir.) f7'ye karşı ataklar olasıdır. Ve bizim ilk örneğimiz (yine Mr. Morphy'ye teşekkür) şöyle:

ŞEKİL 316

Bu konum Siyahların 13. hamlesinden sonra geldi. (Siyahlar Von der Lase; oyun 1839'da Berlin'de oynanmıştır) Gördüğünüz gibi, şimdiden birkaç değişme yapılmış. Bununla birlikte her iki yan gelişmelerini henüz tamamlamışlar ve oyun oyun ortası aşamasında. Şöyle sürdü:

14 Kad1 F × a4

Beyaz, güçlerinin daha elverişli biçimde hareketli olması için Piyonu bilerek veriyor.

15 b3 Fc6
16 f4 ...

İşte, f4 hamlesinin f düşeyi Piyonunu oynayan yan adına bir atak başlangıcı anlamına geldiği «kimi durumlar» dan biri. Morphy bu Piyonu sürmekle f düşeyini açmayı zorluyor.

16 ... Kad8

Merkezde karşıt eylemce.

17 f × e5 ...

Düşey açıktı.

17 ... V × e5
18 Kf5 ...

Morphy Kalesini etkin biçimde yerleştirmekte zaman yitirmiyor. Merkezde yerleşmiş Siyah Vezir zaman yitirerek geri çekilmek zorunda.

18 ... Vd6

Siyah Vezirini hareketli tutuyor. Onun stratejisi doğru, kanattan bir atağı savmak için Beyazın merkezi tutmasını önlemeye çalrşıyor. Ancak taktikleri yanlış.

19 e5 ...

Yalın ve yalın olduğunca etkili bir Piyon çatalı. Siyah ancak bir tek uygun hamleye sahip.

19 ... Vc5+

f düşeyi Piyonunun ilerlemesiyle açılan köşegeni çek deyerek çataldan sıyrılmak için kullanıyor.

20 Şh1 Ae4

Siyah şimdi Beyazın atağını kırışmalarla durdurmayı umuyor. Beyaz ona katılıyor da Siyahın umduğu biçimde değil.

21 A × e4 K × d1+
22 V × d1 F × e4

ŞEKİL 317
22...F×e4'den sonraki konum

Sahne, f7 üzerinde bilerek vermeye dayanan bir saldırı için hazırdır.

23	**K×f7**	**K×f7**
24	**Vd8+**	...

Yetersiz korunmuş bir arka yatay artı açmazda bir Kale.

24	...	**Vf8**
25	**F×f7+**	**Ş×f7**
26	**e6+**	**Bırakır.**

e7 Hamlesi kesin olduğundan Siyah ancak 26...Şg8 oynayabilir. Morphy'nin açmaz gibi taktik araçları ve zayıf karelere atakla birlikte Piyon sürmek gibi stratejik araçları ne denli etkin kullandığına dikkat edin.

Aşağıdaki örnek, bir tür çift uygulamadır. Her iki yan f7/f2 üzerine saldırıya geçiyor. Beyaz düşsel bir girişimi başlatıyor ama o yeterince duyarlı hesaplanmamış; olası tüm yanıtları göz önüne almak savsaklanmış. Oyun 1844'

de Varşova'da oynanmıştı; Beyazlarda Hoffmann, Siyahlarda von Petroff oynuyordu. Beyazın 6. hamlesinden sonraki konum şöyleydi:

ŞEKİL 318

Beyaz olağan yolda oynamıştı. Sonuç olarak her ne denli yanlardan hiçbiri gelişmesini tamamlamış değilse de gerçek oyun ortası burada başlamıştı. Bu, oyunculardan biri ansız değişik bir oyun biçimine döndüğü zaman, çoğu kez oluşan bir durumdur; güçlükler çabucak gelir ve açılış aşaması hiçbir zaman tam gelişme şansı bulamaz.

Oyun şöyle sürdü:

6 ... **Ae4**

Erken saldırıya uğramış olan Siyah, f2 (f2 karesini yalnızca Beyaz Şah koruyor) üzerine yoğunlaşan bir karşı atakla yanıtlıyor.

7 **Fd5** ...

Ve Beyaz yine, anlaşılmaz yolunu izliyor.

7 ... A×f2

Beyaz, roktan vazgeçmek ve Şahını hiçbir zaman geri dönemiyeceği bir yolculuğa çıkmak zorunda bırakacak biçimde, almak durumunda.

8 Ş×f2 d×c3+
9 Şg3 c×b2
10 F×b2 ...

Siyah, Atına karşı üç Piyon aldı ayrıca Beyazdan daha çok güvencede.

10 ... Ae7

Şimdi f7'ye saldırma sırası Beyazın.

11 Ag5 ...

Bu -g5'e bir At yerleştirmek- bildiğiniz en olağan manevralardan biridir. Gördüğünüz gibi f7'ye atak, eğer Vezir ya da Fille destekleniyorsa yıkıcı olabilir. Burada Fil eğreti bir destek veriyor, geçici olarak.

11 ... A×d5

Ve oraya destek gidiyor.

12 A×f7 ...

ŞEKİL 319
12.A×f7'den sonraki konum

Beyaz yine de sürdürüyor. 12...Ş×f7 ve 13. V×d5+, Şe8 olacağını düşünüyor. (Ancak 14. V × c5 değil çünkü 14...Vg5+; 15.Şf2, Kf8+ v.b.) Onun hesaplayamadığı,

12 ... 0 - 0 dur.

Öyle bir hamle ki gerçekten «olağanüstü» niteliğini hak ediyor. Açık f düşeyini denetlemek için Vezirini veriyor.

13 A×d8 Ff2+

Göçebe Şah yürür.

14 Şh3 d6+
15 e6 Af4+

Bu açık düşey öldürücü olabilir.

16 Şg4 A×e6

Siyah ...Kf4+ ve ...Kh4 ile iki hamlede mat tehditi yapıyor.

17 g3 ...

Filin destekleme gücünü kesmek için.

17 ... A×d8+

Ooo! Bu da ürkütücü!

18 Şh4 Kf4+

Piyon açmazda ve Kale tümüyle güvencede.

19 Şg5

Piyon açmazdan çıkıyor.

19 ... Ae6+
20 Şh5 g6+
21 Şh6 Kh4+
22 g×h4 Fe3#

ŞEKİL 320
22...Fe3#'dan sonraki konum

f7 üzerine atak kimi kez, şu örnekte olduğu gibi arka yatay matına dönüşür:

ŞEKİL 321

Burada oyun aşağıdaki gibi olacaktır.

1	**V×f7+**	**K×f7**
2	**Ke8#**	

Belli noktalara atak tekniklerini uygulamak bir yana, kimi temel noktalar üzerine atağa karşı savunmayı öğrenmelisiniz.

Örneğin:

Şahınızı gereksiz yere açıkta bırakmayın (a) rok yapmış Şahın önündeki Piyonlar konumlarını yitirmesinler (b) Şahın f6/f3'deki doğal koruyucusu Atın şurada burada gezinmesine izin vermeyin.

Araçlarınız arasındaki ilişkinin azalmasına izin vermeyin. Başka bir deyimle araçlarınızın birbiriyle ilişkisi kesilmesin. Vezir kanadında bir yerde yerleşmş bir araç Şahın savunması için gerektiğinde gerektiği yere yetişebilmelidir.

Bunları ve öteki dersleri ne denli öğrendiğinizi görmek için kendinizi sınayın.

Kendini sınama sorusu No: 15

a) Aşağıdaki konum Fransız savunması diye bilinen bir açılışta sık sık oluşan bir konum dur. Hamle Beyazdaysa hangi hamle iyidir niçin?

ŞEKİL 322

b) Eğer doğrusunu bulduysanız ve Siyah ...Fe7 ile yanıtlıyorsa Beyazlar olarak en azın-

dan bir Piyon kazanmak ve en çok matı elde etmek üzere bir saldırı başlatmak için ne yapmalısınız?

c) Aşağıdaki konumda Siyah hangi hamleyi yapmamalı?

ŞEKİL 323

d) Aşağdıaki konumda Beyaz neyle tehdit ediyor?

ŞEKİL 324

e) Eğer hamle sizde olaydı Siyahlar olarak Beyazın (d) deki tehditine karşı ne yapardınız?

f) Aşağıdaki konumda Siyah, rok yapmamış olduğu halde, çok büyük bir üstünlüğe sahip. Gerçekte birkaç tane, ancak en etkilisi hangisi? Ve Siyahlar olarak üstünlüğü utkuya dönüştürmek için ne yapmalısınız? (Yol gösterme: Büyük bir aracı bilerek verme söz konusu).

ŞEKİL 325

Olağan Yanılgılar ve Onlardan Yararlanma

Olağan yanılgılar nelerdir? Güzel soru. Düşünebildiğimiz her yanılgı bir oranda olağandır. Gerekmediği halde h3 oynamak gibi; korumada gerekli bir Atı ileri sürmek gibi; zamanı gelmemiş ataklar yapmak gibi; bir atağın gücünü eksik hesaplamak gibi.

Bir aracın en prise bırakılması -bir aracın giderilemez biçimde alınabilir konumda bırakılması- gibi yanılgılar gerçekte yanılgı değil-

dir. Bunlar kaba, ahmakça davranışlardır ve biz onları dikkate alacak değiliz.

Ne var ki kimi yanılmalar ötekilerden daha sık ortaya çıkar. Biz bunları göz önüne alacağız -kuşkusuz kısaca- ama yine de bir oran gözeterek. Başıboş bir Filin nasıl alınacağı gibi.

Fil en kolay tutuklanan araçtır. Tipik konum şöyle olabilir:

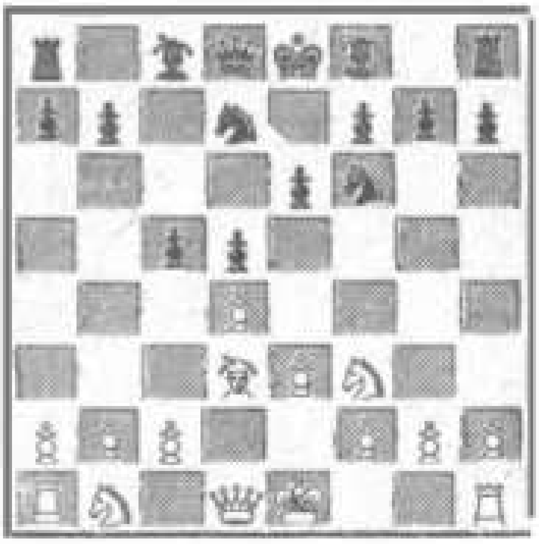
ŞEKİL 326

Oyun 1. b3 olacak ve onu 2. Kal izleyecek. b düşeyi hamlesi Fili tutuklar; Kale onu alır.

Bir Fili oynamadan önce böyle bir tutuklanma ve arkasından alınma olasılığı bulunmadığından emin olun. Bu, hemen hemen dolu bir oyun tahtasında bile oluşabilir.

Bir şeyi tehditin bir üstünlüğe dönüşmesi gerçek bir tehdit oluşturmaktan daha sık karşılaşılan bir durumdur. Örnek olarak, Vezir Piyonu açılışı denilen açılışların birçok çeşitleme-

sinden herhangi birinde, oldukça sık oluşan şu konumu alalım:



ŞEKİL 327

Hamle Beyazın. O d3'deki Filini b1-h7 saldırgan köşegeninde tutmak istiyorsa 1.c3 oynamalıdır. Eğer 1.c3'ü savsaklarsa (diyelim 1.O-O ya da Ad2 ya da daha kötüsü 1.Ac3 oynarsa) Siyah 1...c4 ile Fili, bu köşegeni bırakmadığı sürece, almakla tehdit edecek. Beyaz Filini e2 ya da f1'e geri çekmek zorunda kalacak, zaman yitirecek, ayrıca Siyah ...Ae4 ile girişim önceliğini ele geçirmiş olacak.

Şimdi de Ruy Lopez ya da Giuoco Piano'da oluşabilecek başka bir örnek. Siyah c düşeyi Filini g4'e oynamış ve Beyaz, Vezirini açmazı kıracak biçimde oynadıktan sonra f3 oynamış. Siyah Fili h5'e çekmiş. Beyaz g4 ile izlemiş, Siyah Filini yeniden g6'ya geri çekmiş. Beyaz şimdi tuzağı kapatıyor.

ŞEKİL 328

Beyaz 1.f5 oynar ve Siyah Fil yitirilmiştir. Oysa çizgi boyunca kovalamaca başlamadan önce Siyah, Filine bir kaçış yolu açmak için (kötülerin iyisi olarak) h6 ya da f6 oynamalıydı.

Sizi yeniden uyarıyoruz: Filler böylesi tuzaklara kolayca düşerler.

Ve de bir Filin yitirilmesinden daha büyük felaket Vezirin yitirilmesidir. Şaşırtıcı görünebilir ama daha özgür hareket ettiklerinden Filler gibi kolayca değilse de Vezirler de tuzağa düşebilirlr.

Anımsamak zorundasınız; Vezir, sahip olduğunuz en değerli araçtır. O, sonucunda güçlü bir zaman ya da alan üstünlüğü olmadan küçük bir araçla, hatta Kale ile bile değiştirilemez. «Güçlü» yeterince güçlü bir sözcük değil, gelin onu «yenici bir üstünlükle sonuçlanmadıkça» biçiminde değiştirelim.

Burada, bir satranç ustasının, Vezirinin tuzağa düşmesine izin verdiği bir örnek var. Oyun

1911'de oynanmıştı; Beyazlarda Nimzovich, Siyahlarda Leonhardt vardı. Beyazın 28. hamlesinden sonraki konum şöyleydi:

ŞEKİL 329

Beyaz d4'de tartışmasız bir gedik vermiş ancak bu yalnızca geçici bir gedik çünkü (bu çiftlenmiş Piyonların zarardan çok yarar sağladığı durumlardan biri) o c3 yedek hamlesine sahip. Siyah başka bir tutkuya kapılır 28...Vd4 oynayarak gediği alır. Oyun sürer.

29 Ad5 ...

Siyah Vezir tuzağa düşmüştür. Bu kötü durumda en iyisini yapmaya çalışır.

29 ... K×d5

Vezirini kurtarır, tamam, ama tutarı da çok yüksektir.

30 c3 ...

Yedek hamle.

30	...	V × d3
31	e × d5	V × c4
32	d × e6	V × e6
33	Vc2	...

Beyaz kolayca kazandı. Bir Kale ve File karşı bir At ve üç Piyon vermişti. Ayrıca Siyah, Vezirini güç durumdan kurtarmak için zorunlu hamleler (zaman yitiği) yaparken o saldırgan tutumunu güçlendirebildi. Eleman açısından Siyah (Beyazın 33. hamlesinden sonra) Beyazın beş Piyonuna karşı sekiz Piyona sahip; ne var ki bunlardan ikisi çiftlenmiş durumda Beyaz gerçekte, bir Kaleye karşı iki Piyon vermiş oluyor. Hiç de kötü bir değiş tokuş değil.

Büyük gücü nedeniyle Vezir, yeni başlayanlarca gereğinden çok kullanılır. Bu gereksiz kullanılışlardan biri, anlamsız çekler vermek ve anlamsız Piyon alışları yapmak için, Vezirin tahtanın her yanında başıboş gezdirilmesidir (Böylesi amaçsız Piyon alışlar «Piyon kapmak» diye adlandırılır ve bu, göreceğiniz gibi, kaçınılması gereken bir şeydir). Bu, güç delisi acemiler çoğunlukla Vezirlerini yitirirler; ya da Veziri kurtarıp oyunu yitirirler.

Şu örnek, biri sıradan bir acemi, öteki deneyimli bir oyuncu olan iki amatör arasındaki bir partiden alınmıştır.

Konum Beyazın 9. hamlesinden sonra şöyleydi:

ŞEKİL 330

İlk dokuz hamleyi eleştirmeyeceğiz. Ne var ki Siyahın kurallara daha değişik bir biçimde uyarak oynadığı açık. Şimdi o, bu gidişi sürdürecek. Oyun

9 ... **Vd5** ile sürüyor.

Vezirini oyun içine erkenden sokuyor. Oysa 9...O-O yapmalıydı ya da 9...Fd7 ile pekiştirmeliydi. Bu acınacak hamleyle yalnızca e düşeyi Piyonunu almayı umud ettiğ,ini düşünebiliriz.

10 Ae4 A×e5

İyi iyi, e düşeyi Piyonunu aldı. Bekleyelim görürüz.

11 A×e5 V×e5

Ve şimdi gerçekten önemli bir Vezir avı başlıyor.

12 Ff4 Vd5

13 Ff3 ...

Af6+ ya da Ad6+ çekleriyle başıboş Veziri alma tehdidi.

13 ... **Vf5**

Siyahın çok seçeneği olmadığına dikkat. Başka herhangi bir hamle hemen hemen anında Veziri yitirtir.

14 **Fd6** ...

Siyah 14...F×d6 oynayamaz, bunu 15. A × d6+ ile Vezirin düşüşü izler.

14 ... **Fb6**

15 **Fh5** ...

Yıkılmış Vezir savunmada büyük bir gedik bırakarak geri çekilmek zorunda.

15 ... **Vd5**

16 **F×e7** **Ş×e7**

17 **K×f7+** ...

Ve de ötesi kaçınılmaz.

17 ... **V×f7**

18 **F×f7** **Ş×f7**

19 **Vh5+** ...

Siyah az sonra bırakmış. Vezirinizi nasıl kullanmamanız gerektiğine güzel bir örnek.

Piyon Kapanlar Arasında

Vezirlerin tehlikeye atılmasının en genel yolu Piyon kapmadır. Ve en sık kapılan Piyon b düşeyi Piyonudur. Yeni başlayanlar arasındaki hemen her oyunda ortaya çıkar. Vezir, korunmasız b düşeyi Piyonunu alıvermek için ileriye atılır; Sonra Vezirin sahibi kazancın bir serap olduğunu ayrımsar.

Ustalar bile tuzağa düşer. Bu yüzyılın ilk yarısının iki devi, Tchigorin (Beyazlarda) ve

Tarrasch (Siyahlarda) arasındaki bu parti kanıttır. Siyahın 11. hamlesinden sonraki konum şöyleydi:

ŞEKİL 331

Oyun sürdü:

12	**0-0**	**V × b2**

Piyon kapma.

13	**Fd2**	**F × c3**
14	**F × c3**	**Vb5**
15	**d × e5**	**Fc4**
16	**Vc3**	**Ag4**

Siyah Vezir avının kızgın demirini kullanıyor.

17	**Vg5**	**A × c5**
18	**Ad4**	...

Siyah, belki de kahvaltısı ağır geldiği için, savaşçı havasında boşuna tehditler savuruyor. Beyaz kazandığı zamanı konumunu düzenlemek ve pekiştirmekte kullanıyor.

18	...	**f6**
19	**Vg3**	**Va6**

20	**Af5**	**Ag6**
21	**h4**	...

Şah kanadı atağının başlaması Siyahın Piyon kapma ve tehditlerle zaman yitirmesi sonucu olası oldu. Biz şimdi Siyahın 40. hamlesinden sonraki konuma atlayalım.

ŞEKİL 332
Siyahın 40. hamlesinden sonraki konum

Eylem, kuşkusuz, Şah kanadına dönmüş, çünkü Beyazın saldırısı bu yönden. Oyun sürüyor:

41	**Kf2**	**Vh5**
42	**Kf3**	**Kg4**
43	**Kh3**	**Kfg7**
44	**Ag6+**	**h×g6**
45	**f×g6**	**Bırakır.**

Siyah eğer 43...Şg8 oynasaydı Beyaz 44.Af3 ile yanıt verecek ve Siyah Vezir düşecekti. Kimi karşı oyun olanakları düşüncesiyle bu yolu seçti, yalnızca karşı oyun bulamamakla kalmadı matla da yüz yüze geldi. Kuşkusuz Vezir bu-

rada yitirildi. Gerçekten çok serüven sever ve hırslı bir Vezirdi. Bir usta için acıklı bir parti.

Piyon kapmak her zaman tehlikeli olabilir. İşte, oyunun ta başında bunun nelere yol açabileceğini gösteren bir örnek. Aşağıda görülen konum Vezir Gambitinde Siyah ederi karşılığı çok fazla Piyon elde etmeye kalkışınca oluşmuş Açılış hamleleri şunlar:

1	d4	d5
2	c4	d × c4
3	Af3	c5
4	e3	c × d4
5	F × c4	d × e3

Bu son hamle perçinleyicidir. Siyah tümüyle, kendi ekmediği ekini biçmeye kalkışıyor.

ŞEKİL 333
5...d × e3'den sonraki konum

Siyah belki de 6. V × d8+, Ş × d8 bekliyor. Oysa Beyaz 6. F × f7+ ... ile Siyahın Piyon kapmasından, avantajını alıyor. Ve şimdi

...Ş × f7'den sonra 7. V × d3 ile Veziri ve karesini kazanır.

Başıboş Vezirim

Bu Gece Nerede?

Bir aracın, boşuna tehditler yapmak için oyun tahtası üzerinde başıboş dolaşmasının zararı Piyon kapmayla sıkı sıkıya bağıntılıdır. Hem Piyon kapıp hem de başıboş gezmenin tehlikesi iki başlıdır:

a) Başıboş araç bir tuzağa sürüklenebilir,

b) Başıboş aracın savunmaya yardımcı olamaması yüzünden Şah saldırıya uğrayabilir.

Burada usta oyunundan bir örnek var, oynayanlar Charousek ve Maroczy. Siyahın 20. hamlesinden sonraki konum şöyleydi:

ŞEKİL 334

Beyaz Vezir, zamanının büyük bölümünü amaçsız tehditlere harcadı. Şimdi bir başkasını yapıyor.

21 Vh6 ...

Siyah bu hamleyi etkin biçimde çürütüyor.

21 ... e5

Merkezde her zaman güçlü bir giriş.

22 h5 g5

Piyon sürme incelikli biçimde karşılanmıştır.

23 Fg6 ...

Tehlikeye düşen Beyaz bir tuzak deniyor. Siyah eğer 23...h×g6 oynarsa 24.h×g6 ile kazanır. Ne var ki Siyah tuzağa düşmüyor.

23 ... Kg7
24 c3 Vb6

Beyazın başı dertte.

25 f×g5 Vd8

Bu, ...F×g5 ile Beyaz Veziri almakla tehdit ediyor.

26 Fc2 Fc8
27 **Bırakır.**

Beyazın tehdit eden konumu koftur. Oysa Siyah ...F×g5 oynayabilir ve Beyaz Veziri kazanabilir.

Veziri oyunun dışında bırakmanın etkilerini gösteren bir örnek daha. Yenilen (Steinitz, Beyazlarda oynuyor) Veziriyle Piyon avına çıkmış. Çok çok kötü.

Bu partide (1896'da oynanmış) Siyahın 22. hamlesinden sonraki konum şöyleydi:

ŞEKİL 335

Şimdi Beyaz, bir Piyon kapma saplantısına kapılıyor.

23	V × b7	...

Her zamanki gibi b düşeyi Piyonu. Oysa Siyah güzel bir çürütmeye sahip.

23	...	F × h2+
24	A × h2	Kh4
25	f3	K × h2
26	Vc7	...

Beyaz şimdi Vezirini tez elden yardım edebileceği bir yere getirmeye çalışıyor. Çünkü onu başıboş bırakmakla zaman yitirdi.

26	...	Kh1+
27	Şf2	Vh4+
28	Vg3	...

Sonunda Vezir, ait olduğu yere geri geldi. Ancak yine de geç.

28	...	V × g3 +
29	Ş × g3	K × e1
30	K × e1	K × e3
31	Bırakır.	

Siyah bir At öndedir*. Siyah araçlar Lasker tarafından yönetiliyordu. Bu örnekten alınacak ders: araçlarınızın, kaleyi savunmak için geri çekilirken, bıraktığı alandan rehine** kapmaya çıkmayın. (Bağışlayın, biz işe benzetme karıştırdık. Bağışlamadınız mı? İyi ya, öyleyse düzeltelim: «Araçlarınızın merkeze geri gelmesi gerekirken yandan Piyon kapmaya kalkışmayın»).

Yenici Kombinezonlar

Şimdi ne göreceğinizi biliyorsunuz, büyük bitişler tanıtacağız, usta oyunundan alınmış kimi güzel kombinezon örnekleri.

İlki, 1930'da Jakson ve Noteboom arasında oynanmış bir partiden. Siyahın 32. hamlesinden sonra konum şöyleydi:

---

* Şekil 335'de e1'de bulunan Kalenin d1'de olması gerekir. Bu konum Şekil 307'de verilen konumun aynıdır ve aynı partiden alınmıştır. Ve eğer Kale e1'de olsaydı 30. hamleden sonra Siyahın nasıl olup da bir At önde olduğu anlaşılamazdı. (Ç.n.)

** Pawn sözcüğünün Piyon ve rehine anlamlarıyla yapılmış bir sözcük oyunu (Ç)

ŞEKİL 336

Beyaz şimdi Siyahın savunmasını dağıtan bir oyun içinde Vezirini (geçici olarak) bilerek veriyor.

33	**Fe5**	**K × f3**
34	**K × g6+**	**Şf7**
35	**Kg7+**	**Şe6**

(Siyah eğer 35...Şe8 oynarsa Beyaz 36.Fc7 açarak çekle sürdürür ve bir sonraki hamle mattır).

36	**K × b7**	...

Vezirin geri alınışı.

36	...	**K3f7**
37	**K × b6**	**Şd7**
38	**f3**	**Af6**
39	**K × a6**	**Bırakır.**

Aşağıdaki de, rakibin iletişim yollarını kesen, bir bilerek verme örneğidir, güçlerinin etkin işbirliğini keser. Oyuncular Monticelli ve Fine'dı; parti 1934'de oynandı. Beyazın 17. hamlesinden sonraki konum şöyleydi:

ŞEKİL 337

Oyun sürdü:

17	...	**Kd3**

Beyazın güçleri birbirinden etkin biçimde ayrıldı.

18	**c×d3**	**A×b3+**
19	**Şc2**	**Vc5**
20	**Vh3**	**Ad4+**
21	**Şc1**	**Vb3**
22	**Bırakır.**	

Beyaz 22.Ae3 oynasa, Siyah...V×d3 ile dört ayrı noktadan matla tehdit ediyor.

Ve Alekhine'den bir örnek, 1931'de Asgeirsson'a karşı oynanmış:

ŞEKİL 338

Oyun şöyleydi:

1	**K × d7+**	**F × d7**
2	**Ae4**	**Vb4**
3	**Ad6+**	**Şf8**
4	**Vf6+**	**g × f6**
5	**Kf7#**	

Bu hareketli kombinezonda rastlantısal olarak f7 karesi kullanılmıştır. Niçin geri dönüp f7 karesine atak bölümünü yeniden okumuyorsunuz?

Bu bölümü bitirmeden önce, savunma için de birkaç sözcük söylememiz gerekir. Gerçekte, savunma için bir bölüm ayırmak gereksizdir; baştan beri nasıl savunacağınızı öğreniyorsunuz; savunmada gerekli işlemleri öğrenmek için saldırıda gerekli işlemleri tersine çevirmek yeter. Başka bir deyişle:

a) Saldıran olarak açık çizgiler istersiniz, savunan olarak onları kapalı tutmak.

b) Saldırıcı olarak taş kırışmaktan sakınmak istersiniz, savunucu olarak onları oluşturmaya çabalarsınız.

c) Saldırırken rakibin konumunu sıkıştırmak, önüne engeller koymak için çalışırsınız, savunucu olarak manevra yapacak alan bulmaya çabalarsınız.

Kendinizi sıkıntılı bir durumla karşı karşıya bulduğunuzda anımsayınız ki her zaman en iyi savunma saldırıdır. Ve eğer saldırı ola-

naksızsa yalnızca doğrudan tehditlere karşı savunmayı göz önünde tutun.

Açıklamalı oyunlara, özellikle kombinezonları gösteren partilerin kimilerine geri dönün. Yenilen yanın bir ya da iki aracını kombinezonu önleyecek biçimde yeniden düzenlemeyi deneyin. Her konumu, zayıflığın nerede olduğunu görmek için çözümleyin ve bu zayıflıkların sonuçlarını aklınıza yerleştirin. Sonra bu tür zayıflıkların kendi konumunuzda oluşmasına izin vermemeye çalışın.

Ve de unutmayın ki bir kez sağlam bir kombinezon kotarılınca onun başarılı bir sonuca erişmesini önlemek için yapılacak, çoğu kez yok denilecek kadar az şey vardır. Oo! Çoğu kez mat savuşturulabilir, ne var ki ancak bir Vezir ya da bir iki Kale karşılığında ve nasıl olsa bu da bırakmakla eşanlamlıdır. Yapılacak şey, böylesi zorlayıcı kombinezonların olası olduğu konumlara düşmediğinizi görmektir.

Oyun ortası üzerine daha çok okumak istiyorsanız 13. bölümün sonundaki kitap adları dizelgesine bakın.

Bölümde adı geçen kitaplar üzerine çeviren notları:

1. *Chess Fundamentals* (Satrancın Esasları) adıyla Türkçeye çevirilmiş ve başka çevirilerin yapılmadığı oldukça uzun bir süre içinde birçok kez basılmış bir başlangıç kitabı. Ne var ki bu çok tanınmışlığını daha çok Capablanca'nın ününe borçlu olduğu söylenebilir.

2. *Pawn Power in Chess* (Satrançta Piyonun Gücü). «Hans Kmoch'un satrançta Piyonun yararını konu alan bir çözümlemesi. Özellikle yazarın yarattığı Dörtlü pençe, Koç, Mühürcü, Telestop gibi çok büyük ölçüdeki argosuyla dikkati çeker.»
3. *The Middle Game in Chess* (Satrançta Oyun Ortası).
4. *The Game of Chess* (Satranç Oyunu). Tarrasch'ın bu kitabıyla ilgili bilgi 11. bölümde verilmiştir. Aynı adı taşıyan bir yapıt da FİDE Merkez Komitesi ve Kurallar Sürekli Komisyonu üyesi Harry Golombek tarafından yazılmış ve ilk kez 1954'de yayınlanmıştır. Bir başlangıç kitabı olduktan başka satranç kurallarını özet olarak veren, büyük oyunculardan ve turnuvalardan söz eden ve açılış, oyun sonu ve özellikle oyun ortası bölümlerini kapsayan dikkate değer bir yapıttır.

Bölüm Sekiz

AÇILIŞ

Temel Yapımı

Her ne denli size öyle tanıtılmadıysa da açılış oyununun temel ögelerinden kimilerini şimdiden öğrenmiş bulunuyorsunuz. Açılış -her ne denli inceden inceye ve çoğunlukla şaşırtıcı aşamada karmaşık sistemler kurulmuşsa da- aslında gelişmeden öte bir şey değildir. Gelişme ne denli mantıklı ve etkense açılış o denli iyidir.

Şimdiye dek belirtildiği gibi (yoksa üzerinde inatla duruldu mu?) bir satranç partisinde, ilk bir düzine hamle, partinin yapısı için yaşamsal önemdedir, bina yapımında temel gibi. Açılış yarım yamalak yapılmışsa oyun ayakta duramaz; açılışta yaratılan küçük zayıflıklar büyük gediklere dönüşür.

Gereksiz yere yinelemenin sıkıcılığına karşın, biz, 4. bölümün gereçlerinden kimilerini çabucak yeniden gözden geçireceğiz.

Gelişmenin özü güçlerimizin çabuk ve etkinlikle savaşa hazır olmasıdır. Başlangıçta, araçlarınız Piyonlarınızın arkasında kilitlenmiş

durumdadır; araçlarınızı oyuna sokmak, onların güçlerini göstermek için kimi Piyonlarınızı kıpırdatmak zorundasınız. Gelişmede ne denli daha az Piyon hamlesi yaparsanız gelizmeniz o denli hızlı olacak, bir aracın birden çok hamle yapması (rakibinizin bir yanlışından yararlanmak amacı dışında) zaman yitirmedir ve yıkıcı olur. Sonuç olarak ne denli az Piyon hamlesi yaparsanız konumunuz o denli sağlam olur.

Dr. Tarrasch öğrencilerine -kuşkusuz şaka olarak- kazanmanın en iyi yolunun hiçbir Piyon hamlesi yapmamak olduğunu öğütlerdi. Bu şakadaki gerçek payı açıktır.

Atların merkeze doğru açılması denilebilir ki doğal bir eğilimdir; onlar bu duurmda zayıf kenar Piyonunu kolayca savunur ve merkeze göz kulak olur; ve de fırsat çıktığında merkeze atlayabilecek konumdadırlar.

Beyaz Filler c4 ya da g5'de saldırgan biçimde yerleşirler, onlar b2 ve f2'ye de oynayabilirler (Buna 'fiançetto' konumu denir -İtalyanca «kanattan» anlamına-) ancak bu b/g düşeyi Piyonunun hamle yapmasını gerektirir ve bir Piyon yapısı zayıflığı doğurur.

Genel olarak Atlar Fillerden önce gelişir. Ve de Vezir, daha değersiz araçların saldırısına oldukça duyarlı olduğundan, oyunun başlarında oynanmaz. Kaleler ancak, düşeyler onlar için açıldıktan sonra hızlanırlar, ya da daha yorucu olan zikzak hareketlerle gelişirler.

Gelişmenin amacı, kendi güçlerinizin hareketliliğini sağlamak bir yana, rakibin özgür gelişmesine engel olmaktır. Her iki amacı bir anda gerçekleştiren hamle yukarıda söylediklerimizden daha da değerlidir.

İlk hamleyi yapan Beyaz, deyim yerindeyse, girişim önceliğine doğuştan sahiptir. Onun görevi bunu elinde tutmak, onu yararına kullanmak ve utkuya dönüştürmektir. Siyahın ilk işi denge sağlamaya çabalamak, Beyazın o üstünlüğü geliştirmesine izin vermemektir; o ayrıca, rakibin yanılması durumunda, girişim önceliğini ele geçirmeye de çabalamalıdır.

Açılış oyununun ögeleri için bu kısa özetleme yeter. Şimdi onlara daha yakından bakalım.

Gerginlik Kuramı

Modern Chess Openings (1)'in çoğu kez açılışların incili de denen dokuzuncu basımında Ruy Lopez ve Sicilya Savunması gibi iyi bilinen sistemlerden, Bird açılışı ve Hromadka sistemi gibi az bilinenlere değin elliden çok açılış yöntemi sıralanmıştır. Ve örneğin, Sicilya Savunması adı altında her birinin tüm alt çeşitlemeleri ve yan oyunlarıyla birlikte yirmiden çok çeşitlemesi vardır. Kimsenin bu yüzlerce çeşitlemenin hepsini ezberleyemeyeceği kesindir. Ancak usta, ustayla karşılaştığında az bilinen çeşitlemeler (ya da yeni biri) denendiği

zaman bile açılış yanılgıları çok seyrektir. Neden?

Çünkü ustalar oyunun nedenini ve niçinini bilirler. Onlar açılışların arkasındaki kuramı bilir ve sonuç olarak, hiçbir zaman kötü hamle yapmazlar (Hiçbir zaman ne demek? Hemen hemen her zaman demek, ne de olsa satranç ustası da sonuçta insandır.)

Oyun ortasında etkili olan aynı üç öge: güç, alan ve zaman, açılışta da etkilidir. Birinden ötekine dönüşme de oyun ortasında olduğu gibidir. Örneğin zaman için bir Piyon bilerek verilebilir (Açılışta böyle bir bilerek veriş «Gambit» olarak tanınır).

Kitabın başlarında size bir Filin yaklaşık üç buçuk Piyon; vezirin on Piyon değerinde olduğu v.b. söylenmişti. Aynı kanılarla, bir Piyon zaman ya da alan terimleriyle de değerlendirilebilir; o yaklaşık üç tempo değerindedir. Ama alana ilişkin değeri yaklaşık olarak bile saptanamaz. Bilerek verilecek bir Piyonun özel bir alan üstünlüğüne değer olup olmadığını söylemek için koşullar titizlikle ölçülmüş olmalıdır.

Açılışta Piyonlar eşit değerde de değildirler; bir merkez Piyonu bir kanat Piyonundan daha değerli sayılır. Bu rastlantısal olarak en iyi taş almanın dıştan merkeze doğru olduğu kuralına neden olur. Örneğin:

ŞEKİL 339

Beyaz az önce F×f6 oynamış. Siyah g×f6 ile merkeze doğru taş almalıdır. Siyah böylece daha sonra e düşeyi Piyonunu ilerletme olanağını elinde bulunduracaktır (g düşeyi Piyonuyla almak h düşeyi Kalesi için bir düşey açılması avantajını da sağlar).

Boşlukta -«tüm öteki şeyler eşit» anlamına-düşünülmüş e4 ve d4 hamleleri birlikte ideal olurlar. Onlar birlikte, Fillerin her ikisi ve Vezir için köşegenler açarlar, c5, d5, e5 ve f5 karelerini denetler, rakip alanda yerleşecek araçlara güçlü koruma sağlar ve rakip oyununu sıkıştırırlar. Ayrıca rakip için her zaman tehdit sayılırlar, uygun koşullarda rakibin direncini kırmakta rol alabilirler.

İlk hamlesi e4 olan açılışlarda Beyazın sonraki büyük amacı d4'tür. Açılış d4 ile yapıldığı zamansa sonraki amaç e4 olacaktır. Düzensiz açılışlar (1. e4 ya da 1.d4 olmayan açılışlar) olarak bilinenlerde bile amaç temelde aynıdır.

Siyah için de d5 ve e5, taktiklerini belirleyen gereksinimlerdir.

Bununla birlikte iyi oynanmış bir açılışta merkezin denetimini ele geçirmek öyle çok kolay değildir. 1.e4'den sonra d4 hamlesi titizlikle hazırlanmalı; durum düzenlenmelidir. Öyle değil diyorsanız aşağıdakini düşünün:

1	**e4**	**d5**

Siyahın yaptığı sokuluş Beyazın merkezdeki güçlü noktasını bir anda yok etme niyetinde, başarısız çünkü

2	**e×d5**	**V×d5**
3	**Ac3**	...

Siyah Vezir zaman yitirerek geri çekilmek zorunda. Diyeceksiniz ki, bir hamle yitirdi ama bir Piyon aldı ve amentü kuralına göre, iki tempo öne geçmiş oldu. Acaba öyle mi? Hiç değil; Beyaz da bir Piyon aldı ve Siyaha kalan net bir hamle yitiği; hem de yaşamsal önemde. Beyaz zamanını gelişmesini ilerletmekte kullandı. Başlangıç hamlesi avantajıyla birleşince Beyaz için kocaman bir ödül, hemen hemen üstesinden gelinemez bir ödül oluşturdu.

Beyazın aynı düşünceyi denediğini varsayalım:

1	**e4**	**e5**
2	**d4**	...

Burada Beyaz, Siyahın güçlü noktasını amaçlıyor. Aynı sonuç için aynı başarısızlık.

2 ... e × d4
3 V × d4 Ac6

Ve şimdi geri çekilmek zorunda olan Beyaz, hamle avantajını veriyor. Girişim önceliği Siyaha geçti.

Bu kötü hazırlanmış ilerlemede, tempo yitirmeye ek olarak, başka bir dezavantaj daha vardır. Onu anlamak için şu açılış ülküsü konusunu bir kez daha inceleyeceğiz.

1.e4'den sonra Beyaz, merkezde sağlam bir yer edinir. Siyah bu basamağı zayıflatmak için birşeyler yapmalıdır ve özetle, yapabileceğinin en iyisi Beyaz e düşeyi Piyonunu başından atmak, onu oyun dışı etmektir. e4'de Beyaz Piyon olmayınca Siyah d5'e bir Piyon yerleştirmekte özgür olacak, böylece ilk ana amacına ulaşmış olacaktır.

Siyahın amaçladığı dengedir; Beyazın, doğal ilk hamle hakkının ve girişim önceliğinin yıkılması. Beyaz da Siyah tarafından yapılacak böyle bir hamlenin önlenmesini ve kendi girişim önceliğinin güçlenmesini amaçlar.

Merkezde boğuşma sürdükçe gerginlik de vardır. Beyaz, merkeze bir Piyon diker; Siyah da aynını yapar. Beyaz, Siyah Piyona saldırır; Siyah onu savunur. Beyaz bir ikinci Piyonu sürmekle tehdit eder; Siyah savunma hazırlayarak vuruşu çeler.

Gerginliğin sürdürülmesi olarak bilinen budur.

1.e4'e yanıt olarak 1.d5 oynamakla Siyah, bir anda, gerilimi hafifletip, Beyazın elemanlarını merkezin denetiminden başka amaçlara yöneltmesine izin verir. Beyaz 1.e4, e5'den sonra d4 oynadığında aynı şeyi yapar, merkezde gerilim düşer ve Siyahın eli bollaşır.

Unutulmamalıdır ki merkezde bir Piyonun yalnızca bulunması kendisini ve kuşkusuz başarısını güvenceye almaz. Merkez Piyonu özgür ve kımıltılı olmalıdır. Eğer kilitlenmişse hiçbir tehditte bulunamaz; hamle yapmakta özgürse her an bir tehdit oluşturur. Aşağıdaki Piyon yapısı 1.e4, e5 ile başlayan bir oyunda Beyazın bakış açısına göre idealdir.

ŞEKİL 340

Beyazın, Siyahın e düşeyi Piyonunu oyun dışı etmiş olduğuna dikkat edin. O, merkezde Siyahın biraz sınırlı Piyonuna karşılık özgür ve de kımıltılı bir Piyona sahip. Beyaz, f5 ya da d5'e yerleştireceği bir araç için sağlam bir koruyucuya da sahip. Kısaca o saldırıya hazır.

Bu Piyon yapısına izin veren her açılış Beyaz için, yararlanılması koşuluyla yararlıdır. Beyaz, böyle bir Piyon yapısı oluşturur da atakta kullanmayı başaramazsa kendi üstünlüğünü kendi harcamış olur (örneğin; oyun sonunda böyle bir yapı, Beyaz için, yarar yerine aşırı bir sorumluluk getirebilir).

Dengeyi, bir tür simetriyi, sürdürebildiği sürece Siyah için korkacak hiçbir şey yoktur. Beyaza yalnızca hamle önceliği kalır.

Genelde Beyaz, açılışta kırışmalar yapmaktan sakınmaya çalışır, çünkü böyle kırışmalar Siyahın oyununun rahatlamasına, elemanları için düşeyler açarak, neden olabilir. Beyaz gerginliği elinde tutmaya ya da olanaksızlığı kanıtlanmışsa, Siyahın araçlarını sıkıştırarak merkezi kilitlemeye ve onu donmuş bulundurmaya çalışır.

Bununla birlikte, kırışmaların gerekli olduğu zamanlar da vardır. Şöyle ki :

1	**e4**	**e5**
2	**Af3**	**Ac6**
3	**d4**	**d5**
4	**e × d5**	**V × d5**
5	**Ac3**	**Fb4**

ŞEKİL 341
5...Fb4'den sonraki konum

Bir bakışta denilebilir ki Beyazın dördüncü hamlesi kötüydü, Siyahınkiyse ondan da kötü. Ancak, o anda orası her iki yanın merkezde bir gerilim oluşturdukları noktaydı ve savunucu olan Siyah, temposunu yitirmek isteyemezdi.

6.Fd2'den sonra Siyah Vezir yeniden tehdit altındadır. Siyah onu geri çekebilir, ne var ki öyle yapınca da merkezin denetimi tartışmasız Beyaza geçer ve üstelik bu sırada bir çift tempo da yitirilir.

Böyle bir durumda Siyahın en iyi savı değişmektir. (Kimi başka koşullarda da iyi olabileceği gibi, çünkü değişmelerden sonra kural olarak Siyahın oyunu rahatlar.) Öyleyse Siyah 6...F×c3 oynar. Bu, 7. F×c3, e×d4; 8. A×d4 ile izlenecektir. Merkezdeki gerilim çözülür ve her iki yan gelişmelerini ilerletme işine rahatça dönebilir.

Burada Siyah, Beyazı kırışmaya zorladı ve Beyazın bu konuda söyleyecek pek az şeyi var-

dı. Kuşkusuz, Beyazın kötü hazırlanmış dördüncü hamlesiyle bu duruma gelindi; d4 için daha titiz hazırlanmalıydı.

Varsayalım ki Siyah, e düşeyi Piyonunu şu yolla elde tutmaya çalışıyor:

1	e4	e5
2	Af3	d6

Beyaz ikinci hamlesiyle Siyahın e düşeyi Piyonunu tehdit etti ve Siyah onu d6 ile korudu. Bu sistem, güçlü nokta sistemi olarak bilinir: bu, ne ederine olursa olsun e düşeyi Piyonunu elde tutmaktan başka bir şey değildir. Ve de kimi koşullarda hoşa giden bir sistemdir. Ancak, bu durumda güçlü nokta düşüncesi başarısızdır, çünkü 2...d6 f düşeyi Filini içeriye kilitler ve Siyahın gelişmesini sınırlar. Şah kanadında rok, eğer olanaksız duruma gelmezse, güçleşir ve Beyaz, Siyahı sıkışıklığa iter.

Daha çok beğenilen bir sistem karşı ataktır. Burada Siyah e düşeyi Piyonunu verir, ama aynı zamanda Beyazı aynı şeyi yapmaya ya da zayıf bir konumu göğüslemeye zorlar. İçinde Giuoco Piano diye bilinen açılışın ana çizgilerinden söz edilen gelecek bölümde, karşı atak sistemine bir örnek de bulunacaktır.

Açılış oyununda, yeni başlayanlar çoğu kez buyrukları altındaki elverişli hamlelerin bir bölümünü gerçekleştirirler ama hangisinin en iyi olduğuna nasıl karar vereceklerini bilemezler.

Bunu yapmanın bir yolu tempoyu hesaba katmaktır. Örnek olarak aşağıdaki konumu alalım:

ŞEKİL 342

Bu konum, iyi bilinen bir açılış olan Petroff savunmasının bir çeşitlemesinde ilk yedi hamleden sonra oluşur. Hamleler şunlardır:

1	**e4**	**e5**
2	**Af3**	**Af6**

(Burada Siyahın düşüncesi kendi e düşeyi Piyonunu savunmak yerine Beyazın e düşeyi Piyonuna bir karşı atak yapmaktır.)

3	**A×e5**	**d6**

(Siyah hemen A×e4 oynayamaz çünkü ondan sonra Ve2 ile ya At düşer ya da daha kötüsü -Vezirin düşmesi gibi- olur.)

4	**Af3**	**A×e4**
5	**Ve2**	**Ve7**
6	**d3**	**Af6**
7	**Fg5**	...

Siyah şimdi 7...V×e2+ oynarsa bir tempo yitirir ve Beyazın gelişmesine yardımcı olur

(Beyaz 8.F×e2 ile izleyecek). Çok daha iyi bir hamle 7...Fe6 dır; tempoyu yitirmez, gelişme sürer ve Siyah, Beyaza gelişmenin büyük önderliğine bedelsiz gelme hakkını gümüş bir tabak içinde sunmuş olmaz.

Kimi kez, sonradan daha iyi koşullar altında yeniden ele geçirmek niyetiyle, merkezi geçici olarak bırakmak olasıdır. Aşağıdaki durumda olduğu gibi:

ŞEKİL 343

Sıradan bir tempo hesabı Beyazın ilk birkaç hamle içinde herhangi bir yerde bir tempoyu boşa tükettiğini gösterecektir. Bu durumda hiç değilse hamle yapma hakkına sahip olmalıydı; oysa öyle değil ve Siyah ilk bakışta merkezi veriyor gibi görünüyorsa da 1...e×d4 oynama avantajını alıyor. Bundan sonra:

2	c×d4	d5
3	e5	Ae4

Siyah merkezi yeniden ele geçiriyor ve de bu kez bir araç ve bir Piyonla. O güçlü bir konuma geldi.

Bu bölümde şimdiye dek açılış oyunu genel ilkelerinin kaba bir çiziminden ileriye gitmiş değiliz. Ancak bu ilkeleri soyut bir fildişi kule içinde tanıtmak onların pratik uygulamasını savsaklamanın bir yoludur. Bu ilkeleri, savaş koşulları denilebilecek koşullar altında işlerken görüp öğrenmelisiniz.

Ve bundan sonraki bölümlerde yapacağımız budur. Bununla birlikte sizden istenenin çeşitli açılışlar ve çeşitlemelerini su gibi ezberlemeniz olmadığını akıldan çıkmamalısınız. Size öğütlenen daha çok, bir çeşitlemeyi Beyaz ya da Siyah için ötekilerden daha iyi yapan; bir hamleyi iyi bir başkasını kötü yapan temel ilkeleri özümleyen bir bakışla incelemenizdir. Ve de partinin açılışla bitmediğini unutmayın.

Bir çeşitleme oyun ortasında bir yana bir üstünlük veriyorsa bu, partiyi o yanın kazanacağı anlamına gelmez. Avantajlı yan, atak yuvasına baskısını oyun ortası süresince sürdüremezse oyun sonunda avantajının yok olduğunu ve o üstünlüğün belirgin bir soruna dönüştüğünü görür.

Kimi açılışların oyun sonu üzerine küçük bir etkisi var gibidir; bu eğilim oyun ortasında canlı ve etkili oyuna yol açar. Başka açılışlar genellikle bir tür dinlendirici oyun ortası oluşturur ve gerçek yüzünü oyun sonunda gösterir. Örneğin, açılış eğer bir yana Şah kanadı Piyon çoğunluğu veriyorsa, bu yan, Piyon yapısında

herhangi bir değişiklik olmaksızın oyun sonuna gelmeye çabalayacaktır.

Buradan sonrası açılışlardan bir kesittir:

e Düşeyi Piyonu Açılışları

1.e4'ü 1...e5 ile yanıtlayan, kural olarak, hırçın ve çoğu kez zorlu oyunla belirli açılışlar. Onlar, araçların özgürce hamle yaptığı, kırışmaların sık sık yapıldığı ve bir takım eylemlerin her zaman sürüyor göründüğü açık konumlara yol açar. e düşeyi Piyonu açılışlarının böyle açık partiler olarak belirtilmesinin yanlış olduğu söylenmiştir çünkü bütün oyunlar -bunlar 1.d4 ile de başlasa- önünde sonunda açık olurlar.

Yeterince doğru. Ancak şu da var ki, usta oyunları ölçüt alınırsa, e düşeyi Piyonu ile açılan partiler stratejik dayanak ve dolgulu daha çok taktik ve daha az dingin manevralar gösterme eğilimindedir. Birdenbire oluşan kombinezonlar -ve onların çarpıcı sonuçları- e düşeyi Piyonu açılışlarında d düşeyi Piyonu açılışlarında olduğundan daha alışılmıştır. Bu denli boş söz yeter, her tür oyundan iki düzine oynadıktan sonra kendi kararınızı kendiniz verebilirsiniz.

Giuoco Piano

Giuoco Piano (İtalyanca «dingin oyun» anlamınadır ve çoğu kez olduğu gibi yanlış adlandırma değildir.) en eski ve bugün bile en

yaygın açılışlardan biridir. Aşağıdaki hamlelerle belirlenir:

1	e4	e5
2	Af3	Ac6
3	Fc4	Fc5

ŞEKİL 344
3...Fc5'den sonraki konum

Buraya değin simetri bozulmadan kaldı. Beyaz yine ilk hamle üstünlüğünü koruyor, daha çoğunu değil; Siyah denge sağlamış, tam denge elde etmiş değil ama daha başka bir şey vermiş de değil.

Beyazın üçüncü hamlesinin ve Siyahın yanıtının amacı nedir?

3. Fc4 ile Beyaz, Siyahın özgürlük anahtarı d5'i oynamasını bir anda önler. Siyahın yanıtı da aynı türden. Bu durumda birkaç ayrı oyun vardır.

Beyaz 4.Ac3 ile görece durgunluğu korumayı seçebilir, ayrıca bu, Siyahın d5 karesini tu-

tan doğal bir gelişme hamlesi olur. Bunu genellikle

4 ... **Af6** izler.

Yeniden durgun bir gelişme hamlesi.

5 d3 d6

Her iki yan e düşeyi Piyonunu yerinde ve dokunulmamış tutmayı amaçlıyor; her ikisi de göze batan bir vey yapmıyor.

6 Fe3 ...

d4 için daha ileri bir hazırlık.

6 ... **Fb6**

Siyah ansız gelecek hamleyi kaygıyla bekliyor ve ona hazırlanıyor. Bu durumda Filin zorunluluk haline gelmeden geri çekilmesi tempo yitiği değildir.

7 Vd2 ...

Şimdi Beyaz Vezirini çıkıyor ve Vezir kanadında roka hazırlanıyor.

7 ... **Fe6**

Siyah, Beyazın merkezini temelinden sarsacak bir kırışmayla tehdit ediyor; Beyaz d düşeyi Piyonu merkezi Siyahın almasına izin vererek kırışmayı zorlayabilir.

8 Fb3 ...

Fil öyle bir kareye çekiliyor ki, alınırsa geri alınırken merkezin yıkılmasına neden olmayacak.

8 ... **Vd7**

9 **0-0-0 0-0-0**

ŞEKİL 345
9...0-0-0'dan sonraki konum

Oyun tahtası üzerindeki konum tümüyle simetriktir. Oyun gerçekten durgunlaşmış, kaldı ki ağırlaşmış bile. Bu nedenle bu çeşitleme son zamanlarda Beyaz tarafından çok seyrek uygulanıyor. İzlenecek daha umut verici başka yollar da vardır. Onların en iyisi, merkezi elde etme saldırısı demek olan d4'ü hazırlayıcı 4.c3 ile başlar.

4.c3'e yanıt olarak 4...d6 başarısızdır. Siyahın güçlü noktayla e düşeyi Piyonunu elde etme girişimi ancak sıkışıp kalma ya da dengeleyememe yüzünden merkezi yitirmeyle sonuçlanır. 4.c3'e en iyi yanıt 4...Af6 ile karşı ataktır.

Sonra oyun ana çizgileriyle aşağıdaki gibi yürür:

5	**d4**	**e×d4**
6	**c×d4**	**Fb4+**
7	**Ac3**	**A×e4**
8	**0-0**	...

Beyaz bir Piyon kurban etmesine karşılık -bu bilerek verme geçici olduğu için gerçek bir gambit değildir- gelişmede öncelik ve sağlıklı bir atak umudu edindi.

(Eğer Siyah, rastlantı sonucu, e düşeyi Piyonunu almayı kabul etmezse eline geçecek olan dertten başka bir şey değildir. Bu gidiş şöyle sürer: 7.Ac3, d5; 8.e×d5, A×d5; 9. 0-0 F×c3; 10.b×c3, Fe6; 11.Ke1, 0-0; 12. Ag5 ve Siyah güçlü bir Şah kanadı atağı altındadır.)

Siyah için ana gidişde en iyi şans 8...F×c3 ile açılır.

9 d5 ...

(Beyaz eğer 9.b×c3 ile Fili bir anda alırsa Siyah d5 ile yanıtlayabilir ve böylece oyun dengelenir).

9	...	**Ae5**
10	**b×c3**	**A×c4**
11	**Vd4**	**f5**
12	**V×c4**	**d6**

ŞEKİL 346
Ana gidişte 12...d6'dan sonraki konum

Beyaz olağanüstü gelişmiş ancak bir Piyon geride; Siyah, gecikmesine karşın sağlam bir konuma sahip.

Giuoco Piano'nun az çok standart başka çeşitlemeleri de vardır, en ünlülerinden biri 9... Ff6 ile başlar (9...Ae5 yerine). Bu çeşitleme şöyle sürer:

10	**Ke1**	**Ae7**
11	**K×e4**	**d6**
12	**Fg5**	**F×g5**
13	**A×g5**	**0 - 0**
14	**A×h7**	**Ff5**

ŞEKİL 347
9...Ff6 ile başlayan çeşitlemede
14...Ff5'den sonraki konum

Her ne denli Beyaz güçlü bir Şah kanadı atağı yürütüyorsa da bu noktada şanslar eşit. Siyah, dikkatli oyunla yine de gemisini su yüzünde tutabilir. Bu yolun her iki yan için sağlamlığı açıktır, gerçekten yanlardan hiçbiri büyük bir üstünlük sağlamış değil. Bununla bir-

likte, böyle kıvılcımlar saçabilecek bir konumdan «durgun oyun» diye söz etmek kesinlikle aldatıcı adlandırmadır.

Max Lange Atağı

Max Lange atağı kimi kez Giuoco Piano'nun kimi kez İki At savunmasının (İki At Savunması 1.e4, e5; 2Af3, Ac6; 3.Fc4, Af6 hamleleriyle belirlenir.) bir dalı sayılmıştır. Doğruyu konuşacaksak, o Giuoco Piano'dan çok İki At Savunması'nın bir çeşitlemesidir, çünkü Siyahın 3. hamlesi Af6 Giuoco Piano'da olağan değildir. f düşeyi Filindense g düşeyi Atını geliştirmenin ardındaki düşünce Siyahın bununla Beyaz atağını körletmeye ve daha güvenli bir konuma erişmeye çalışmasıdır.

Max Lange atağında Beyaz, Siyah f düşeyi Filinin korunmuyor olmasından yararlanmaya çalışır; Siyah, kendince, umudlarını Beyaz Şah üzerine doğrudan bir atağa bağlıyor.

Max Lange'ın olağan akışı aşağıdaki gibidir:

1	e4	e5
2	Af3	Ac6
3	Fc4	Af6
4	d4	e × d4
5	0 - 0	Fc5
6	e5	...

ŞEKİL 348
Max Lange Atağı'nda
6.e5'den sonraki konum

Gözden kaçırmamalı ki Giuoco Piano ile başlayıp bu konuma gelmek de olasıdır. Buna -bir açılışın ötekine dönüşmesine- «konum değişimi» «transpozisyon» denir ve e düşeyi Piyonu açılışlarından çok d düşeyi Piyonu açılışlarının belirgin özelliğidir. Daha çoğu, daha sonra.

Beyaz, 4. 0-0, Fc5; 5.d4, e×d4; 6.e5 ile Max Lange'a *dönmeye* çalışırsa Siyah 5...F×d4; 6.A×d4, A×d4; 7f4, d6; 8f×e5; d×e5; 9Fg5, Ve7 ile üstünlük sağlayabilir.

Ana gidişte 6.e5'den sonra, oyun genel olarak şu yolda gelişir:

6	...	**Ag4**
7	**Ke1**	**d3**
8	**F×f7+**	**Şf8**

(8...Ş×f7 değil çünkü Ag5+ ile ve yıkıcı bir atakla sürebilir.)

9	V×d3	F×f2+
10	Şf1	F×e1
11	Vf5	Af6
12	e×f6	V×f6
13	V×f6	g×f6

Siyah Şah kanadı Piyon yapısı dağılmış, ne var ki Beyazın durumu da ondan parlak değil. Oyun hemen hemen denktir. Bununla birlikte eğer Siyah oyun sonu için doğru olanı yapabilirse Vezir kanadı Piyon çoğunluğunu bir avantaja dönüştürebilir. Beyaz birleşik Şah kanadı Piyonlarını ilerletmeye ve Siyahın Vezir kanadı Piyonlarını parçalamaya yoğunlaşacaktır.

Max Lange'ın canlı özyapısı ve genellikle herkese açık oluşu begeninizi kazandıysa onu tam anlamıyla işleyin *Modern Chess Openings*' in dokuzuncu basımında zengin çeşitlemelerini bulacaksınız.

RUY LOPEZ

Ruy Lopez bilinen açılışların en eskilerinden biridir -yeniliklere, yeni sistemlere, doğru kabul edilen yalanlamalara ve ilerlemelere karşın- yine de açılışlar içinde en ünlü olanlardan biri olarak kalır. Zaman zaman usta turnuvalarında yeniden boy gösterir ve birçok utkunun nedeni olur.

Aşağıdaki hamlelerle belirlenir:

1	e4	e5
2	Af3	Ac6
3	Fb5	...

ŞEKİL 349
3.Fb5'den sonraki konum

Ruy Lopez'le Giuoco Piano arasındaki ayrım, yalnızca f düşeyi Filinin Giuoco Piano'da c4'e hamle yapması yerine burada b5'e hamle yapmasıdır. Ama ne ayrım! Giuoco Piano'da Siyaha denge için şans üstüne şans verilirken Ruy Lopez'de yanlış yapması için fırsat üstüne fırsat hazırlanıyor ve denge için ancak çok az şans tanınıyor gibidir.

Temel düşünce yalındır. Beyaz 2. Af3 ile Siyahın e düşeyi Piyonuna saldırır; 3.Fb5 ile bu atağı, bir anda yer değiştirerek -e düşeyi Piyonunun koruyucusuna saldırarak- sürdürür. Bu, iyi satrancın tüm ilkelerine uygundur; bir araç geliştirir, roka hazırlık yapar, savuşturulması gerekli bir tehdit başlatır.

Giuoco'ya benzemeyen yanı, gerilimin burada iğne ucu üzerinde dengelenmesidir. Siyahın yanlış bir adımı onun için her şeyi bitirir. Yine de elverişli savunmalar vardır ve de hazırlanabilir.

Siyahın yanıtları iki ana tipe ayrılabilir: 3...a6'yı kullananlar ve bu hamleyi askıya alan ya da erteleyenler. Genelde, ikinci sistemler en hafif deyişle ağır ve ancak elverişlidir; akla yakın bir savunma kurar o kadar.

Öte yandan 3...a6'nın kullanıldığı yöntemler, Siyaha güzel olanaklar sunar.

Bu da öyle bir durum ki orada «doğal» hamleler Siyahın oyununun sıkışmasına ve Beyaz için çok iyi, hemen hemen zorla yenici bir oyuna yol açar. Hamleler şöyle olabilir:

3 ... d6

e düşeyi Piyonu ikinci kez savunuluyor.

4 d4 ...

e düşeyi Piyonuna üçüncü saldırı.

4 ... Fd7

At açmazdan kurtuluyor.

5 Ac3 Af6
6 0-0 Fe7

Gelişme sürüyor.

7 Ke1 ...

Düşey açma hazırlığı.

7 ... e×d4

Sarmayı kırmak için az çok zorunlu bir girişim.

8 A×d4 0-0
9 Ff1 ...

Beyazı güçlü bir Piyon merkezi ve Siyahı sıkışık bir konumla baş başa bırakan akıllıca bir geri çekiliş. Şekil 340'da gösterilen, Beyaz

için 'ideal' Piyon yapısına gelindiğine dikkat edin.

ŞEKİL 350
9.Ff1'den sonraki konum

Yukarıdaki çeşitlemede Siyahın temel ilkelerden birini savsakladığı -o, 3...d6 ile Filinin önünü kapattı- ve bunun içinde bulunduğu sıkıntının nedeni olduğu tartışılabilir. Ve şimdi d6'nın burada olağan durumdan daha çok soruna neden olduğunu kabul edebiliriz. Siyahın öteki sıkıntı kaynağı canlı davranmakta başarısız oluşudur.

Siyah Ruy Lopez'e karşı sinsice davranamaz; o, her ilerleyişe karşıt ve canlı bir hamle yapmalıdır- fizik kitaplarından ödünç alınmış bir tümceyle- denk ve karşıt bir reaksiyon.

Siyah için en iyi yollardan biri (Beyaz dikkatli olmazsa, Siyaha yarma ve karşı atak şansı verir) Trrasch savunmasının ana gidişi olarak bilinendir. Şöyle sürer:

3 ... a6

Ruy Lopez'e karşı gerçekten iyi savunmaların çoğunun kilit noktası olduğu için bu hamleyi daha yakından incelememiz gerekir. Onu bu denli gerekli yapan nedir? Onsuz, Siyah c düşeyi Atı hemen hemen oyun ortasının sonlarına değin kullanılamaz; bulunduğu yere yapışmıştır, e düşeyi Piyonunu doğru korunmadan yoksun bırakır, Vezir kanadı Piyonlarını hareketsizleştirir, bir yontu olmaktan öte hiçbir rol oynamaz. Siyahın rokunu da engeller.

(a6 oynanınca ölü At canlanır. Beyaz köşegeni bırakmak zorunda kalır. 4.F×c6 oynayamaz çünkü bunu 4...d×c6; 5.A×e5, Vd5! izler ve Siyah Piyonunu geri aldığı gibi üstelik olağanüstü bir konum da edinir.)

4	**Fa4**	**Af6**
5	**0 - 0**	**A×e4**

Bu noktada Giuoco Piano ile benzerliğe dikkat edin; Beyaz geçici olarak bir Piyon verir ve zamanı rok için kullanır.

6	**d4**	**b5**

Siyah, Beyazın dikkatini File kaydırmaya zorlayarak, konuyu ustaca değiştiriyor.

7	**Fb3**	**d5**
8	**d×e5**	**Fe6**
9	**c3**	...

Beyaz Filine kaçış yolu hazırlamak için önlem alıyor.

9	...	**Fe7**

ŞEKİL 351
9...Fe7'den sonraki konum

Bu konumu incelediğiniz zaman göreceksiniz ki şanslar yarı yarıyadır; Siyah e4'deki Atını koruyabiliyor, Beyazın yarı alanına iyice girmiş ve oldukça hızlı gelişmiş (başarılı anlamına değil).

Bu çeşitlemede Siyah, 9.c3'den sonra 9...Ac5 ya da 9...Fc5'den birini seçebilir. İlki merkezde birkaç canlı eyleme yol açar, ikincisiyse oyun tahtasının her iki yanında küçük araçların hızlı değişilmesiyle bir çok ustaca ayak oyununa ve de denk bir oyun sonuna ön ayak olur.

Ruy Lopez, eskiliği ve ünlülüğü nedeniyle herhangi başka bir açılıştan daha tam incelenmiştir, bunu unutmayın. Yaptığınız hemen hemen her hamle- gerçekte bir yanılgının azalması- şu ya da bu zamanda denenmiş ve incelenmiş olabilir. Sonuç olarak Ruy Lopez'in seçebileceğiniz, sözcüğün tam anlamıyla, yüzlerce çeşitlemesi vardır. Daha çağdaş olanların çoğu canlı ve her iki oyuncunun iyice uyanık bulun-

masını gerektirir biçimde planlanmış görünen bir oyuna yol açar.

Örneğin buradaki Nimzovich çeşitlemesidir. İlk birkaç hamleyi açıklık sağlamak için yineledik:

1	e4	e5
2	Af3	Ac6
3	Fb5	a6
4	Fa4	Af6
5	Ac3	b5
6	Fb3	Fe7
7	0 - 0	d6
8	a4	Fg4

ŞEKİL 352
8...Fg4'den sonraki konum

Merkezdeki gerilim dağılmadan kalır ve Beyaz burada Vezir kanadından etkili olmayı dener. a düşeyindeki Kale için bir düşey açmaya ve buradan sızmaya niyetlidir. Siyah bunu, merkezde ansız bir ilerlemeyle önlemeyi dene-

yecektir. Oysa bu yol tüm etkinliğine karşın eşitlikten ve oyun ortası olanakları üzerine ağır yüklenmelerle sonuçlanmaktan öteye hiçbir şeye yol açmaz (Düşey açmak Beyaz için, rastlantı sonucu, bir çiftlenmiş Piyonun yanı sıra zayıf ve yalıtılmış bir geçer Piyon oluşturmanın sakıncasını da getirir. Beyazın, geçer Piyonu Vezir kanadını (ya da merkezi) açmak için kaldıraç olarak kullanıp kullanmaması onun oyun ortasında sağlayabileceği taktik olanaklara bağlıdır).

Eğer Siyah, çoğu oyuncunun daha iyi düşüncesine karşıt olarak, güçlü nokta savunmasını (3...d6) denemeye karar verirse, iyi bir konuma gelmek için tek umudu olabildiğince çok kırışmayı zorlamak olur. 3...d6'dan kaynaklanan sıkışık konum, merkezde büyük bir eksiklikle birleşmiştir, kuşkusuz bu da onu karşı oyunsuz bırakır.

Ne var ki kırışma yaparak, Beyazın merkezde elde ettiği üstünlüğün acısını çıkarır ve -daha da önemlisi- oyun tahtası temizlenir böylece de kalan araçlar dolaşmaya yer bulur.

Beyaz, güçlü nokta sistemiyle (Ruy Lopez'e Steinitz savunması olarak bilinir) karşılaşmışsa onun için en önemli amaç kırışmaktan sakınmaktır. Beyaz -ilk amacına ek olarak- merkezi kapatmayı da denemek zorundadır.

Steinitz savunmasında geçerli birçok yol vardır. Bellibaşlılarından biri şöyle sürer:

1	e4	e5
2	Af3	Ac6
3	Fb5	d6
4	d4	Fd7
5	Ac3	Af6
6	0 - 0	Fe7
7	Ke1	...

(Beyaz 7.F×c6 da oynayabilir ne var ki yukarıda verilen akış Siyahı, en azından geçici olarak roktan alıkoyar. Eğer 7...0-0 ise 8. F×c6, F×c6; 9. d×e5, d×e5; 10. V×d8 Ka×d8; 11. A×e5, F×e4; 12. A×e4, A×e4; 13. Ad3, f5; 14.f3 Fc5+, 15. A×c5, A×c5; 16. Fg5, Kd5; 17.Fe7, Kf7; 18.c4

ŞEKİL 353
18.c4'den sonraki konum

(Gördüğünüz gibi Siyahın bir aracı sarpa sarmış. Genelde bütün bu kırışmalar Siyahın yararına olabilir ne var ki bir araç tutarına değil. Öyleyse 7...0-0 olmaz)

7	...	e×d4

Bu hamleyle Siyah yatırımını korur. Şimdi o Beyazın isteyebileceği kırışmaların hepsini yapmaya gönüllü ve tümüyle hazırdır. Şöyle sürüyor:

8	**A × d4**	**A × d4**

Hızla denge kuran Siyah için buraya değin her şey iyi.

9	**V × d4**	**F × b5**
10	**A × b5**	**a6**
11	**Ac3**	**0 - 0**
12	**Fg5**	**Ad7**

ŞEKİL 354
12...Ad7'den sonraki konum

Beyazın oyunu yine de iyi, ancak kışkışlamaktan uzak. Piyon yapısı genel olarak daha akıcı ve elinde daha kımıltılı bir merkez tutuyor. Ama Siyah, araçlarını özgürleştirmede sırasını almış ve de elinde birkaç ası var.

Burada verilen birkaç çeşitlemeden de görebilirsiniz ki Siyah 3...a6 oynayarak 3...d6 ile olandan daha iyi bir oyuna daha kolay erişir.

Önceki hamleyle sıkışıklık sorun olmaz oysa sonrakiyle kaçınılmazdır.

Genelde denilebilir ki Ruy Lopez'in yollarının çoğunda Siyah, kendisini Beyaza göre daha dar bir alanı denetliyor durumda bulacaktır. Ve bu, Beyaz için, Siyah Şaha karşı bir atak başlatma işaretidir. Buna karşılık Siyahın en iyi şansları, kural olarak, bir Vezir kanadı atağında ve bu amaçla o kanatta bir düşey açmaya zorlayan manevralar yapmakta yatmaktadır.

Bu sözlerden birçok satranç konumuna uygulanabilecek kimi genel kurallar türetebiliriz.

§. Bir oyuncunun sıkıştığı yerde, öteki artan alanın üstünlüğünü almak için bir atak başlatmak durumunda, dahası zorundadır.

§. Sıkışan yan, nerede olasıysa orada, kırışma yapmaya çalışmalıdır. Bu, kuşkusuz, tümüyle kontrolsuz olmak anlamına gelmez; daha çok, konumu kilitli tutmaya eğilimli Piyonların ya da araçların ya da her ikisinin birden oyun tahtasından süpürülmesi girişimi anlamınadır. Siyah bu işlem sırasında bir atağa izin vermemelidir.

Ruy Lopez için hiç değilse bu kadarı yeter.

Açılış oyununun ilkelerini biliyor musunuz?

DURUN!

Kendini sınama sorusu No: 16

a) Bir oyun aşağıdaki gibi başlıyor:

1	e4	e6
2	d4	...

Siyahın akla yakın sürdürme biçimleri nelerdir?

b) Siyahı göz ardı ederek Beyaz için ideal bir on hamlelik gelişme düzenleyin.

c) Aşağıdaki konumda hamle Beyazdadır, o Siyahın konumunu sıkıştırmak ve gelişmesini güçleştirmek için ne yapabilir?

ŞEKİL 355

d) Yukarıdaki konumda hamle Siyahta olsaydı ne oynamalıydı?

e) Aşağıdaki konumda hamle Siyahta, Beyazın Fb5 oynamasını önlemek istiyor (Siyah belki Ruy Lopez'den korkuyor). Bu nedenle o 1...a6 oynuyor. Bu hamle işe yarar mı?

ŞEKİL 356

PETROFF SAVUNMASI

Petroff savunması aşağıdaki hamlelerle belirlenir.

1	e4	e5
2	Af3	Af6

ŞEKİL 357
2...Af6'dan sonraki konum

Siyahın ikinci hamlesinin altında yatan düşünce savunma yerine karşı atak yapmaktır. Açılış bu yönden biraz Beyazın Merkez Karşı oyununa benzer, onda karşı atak (1.e4, e5; 2d4)

titizlikle hazırlanmadan, bir anda başlatılmıştır.

Merkez Karşı Oyunu, bildiğiniz gibi, Beyaz için başarısızdır çünkü onun Veziri üzerine atakla sonuçlanır. Petroff'da da Siyah için böyle bir şey beklenir mi? Yanıt, Siyahın konuyu ne denli iyi oturtacağına bağlıdır. Örneğin:

3 A×e5 ...

Siyah burada simetriyi bozmalıdır. Eğer 3...A×e4 ile sürdürürse bunu 4. Ve 2 izler ve -bu bölümde daha önce işaret edildiği gibi- At bulunduğu yere çakılır kalır, kıpırdarsa açarak çekden dolayı Siyah Vezirin yitirilmesine yol açar. Bu nedenle Siyah,

3 ... d6 oynar.

Bu noktada Beyazın elinde yalnızca iki iyi hamle var Af3 ve Ac4. Daha çok kullanılan Af3' dür, bununla birlikte 1950 Yugoslavya Şampiyonluğu turnuvasında, Beyazlarda oynayan Fuderer, Kostich'e karşı Ac4 oynadı ve açılıştan, biraz daha iyi bir oyunla çıktı. Oyun şöyle oldu: 4.Ac4, A×e4; 5. Ac3 A×c3; 6b×c3, Fe7; 7. d4, Ad7; 8. Fd3, Ab6; 9. Ae3 Beyazın oyunu Siyahtan daha özgür ve araçları daha etkin yerleşmiştir. Tek yakınma nedeni Beyazın çiftlenmiş Piyonlarıdır.

4 Af3 ...

Siyah şimdi güvenle oynayabilir.

4 ... A×e4

Şimdiye dek Beyaz, kırışmada bir tempoya karşı bir Piyon almış görünüyordu, kötü düşünce değil, özellikle Piyon, Siyahın e düşeyi Piyonu olduğunda. Bununla birlikte öyle görünüyor ki şimdi Siyah, Piyonunu geri almak için bir hamle yitirmeye istekli. Her şey tamam. Beyaz 5d3 oynayabilir, Siyah At geri çekilerek zaman yitirmek zorunda kalır ve her şey simetrisini korur.

Buradaki sorun her şeyin çok dengeli olmasıdır. Beyaz girişim önceliğinden yararlanmak ve bulunduğu yeri bırakmamak ister. Bunun için o -açılışların genel kuramından çıkarabileceğiniz gibi- en iyi hamlesi olan 5.d4'ü oynar.

Öte yandan Siyah, anında denkliği sağlamak ister. Bu nedenle o da oyunu yeniden simetrik bir duruma sokmaya çalışarak 5...d5 ile karşılar. Filini 6.Fd3 ile merkezi bir konuma yerleştiren Beyaz gelişmesini sürdürür.

ŞEKİL 358

6.Fd3'den sonraki konum

Siyah burada ya simetriyi korumak ya da merkezi elinde bulundurmak konusunda karar vermek zorundadır. Eğer 6...Fd6 oynarsa d düşeyi Piyonuna karşı bir atağın önemli olduğunu da kanıtlayabilir. Siyah Piyonu bilerek vermenin kendisine daha saldırgan bir konum sağlayacağı umudu içinde onu deneyebilir de. Örneğin Frank Marshall 1914 Uluslararası Turnuvasında Alekhine karşısında 6...Fd6 oynadı. Her ne denli partiyi yitirdiyse de altıncı hamlesi nedeniyle değil, daha çok sonradan yaptığı yanlış bir kırışma nedeniyle.

Sözün kısası, Siyah için 6...Fd6 da 6...Fd7 de tümüyle kabul edilebilir. Böylece

6	...	**Fd6**
7	**0-0**	**0-0**

Gelişme -ve de simetri- sürüyor.

Bu noktada Beyaz için seçenekler dizisi önemli ölçüde genişler. Siyahın merkezini kırma çabası içinde 8.c4; aynı sonucu amaçlayarak 8.Ac3; Siyah sağlam yerleşmiş Atını değişmeye zorlamak düşüncesiyle 8.Ad2; açık e düşeyine baskı yapmak niyetiyle Ke1; hatta Şah kanadında bir aldatmaca ve bir Piyon zayıflığı oluşturmak için Ag5 bile oynayabilir.

Bu yolların birçoğu baştan başa denenmiş ve çözümlenmiştir; kimileri savsaklanmış olabilir.

Gelin şimdi 8.c4'ün sonuçlarına bir göz atalım. Ana yol şu doğrultuyu izler:

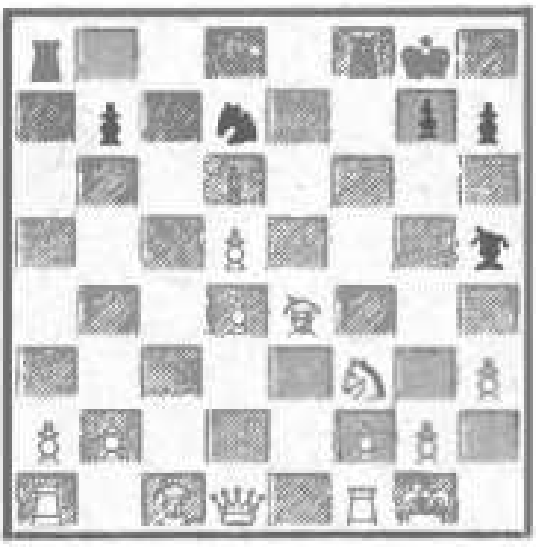
8	...	**Fg4**

(Eğer Siyah Fe6 denerse 9.Ac3 Beyaza bir anda daha güçlü bir oyun sağlar).

9	**c×d5**	**f5**
10	**Ac3**	**Ad7**
11	**h3**	**Fh5**

Siyah açmazı savaşmadan bırakmaya niyetli değil.

12	**A×e4**	**f×e4**
13	**F×e4**	



ŞEKİL 359
13.F×e4'den sonraki konum

Beyaz iki Piyon ileride ve g3 karesindeki hafif zayıflığın dışında katı bir konuma sahip, öte yandan Siyahın özgür bir konumu ve geride oynayacak birçok oyunu var. Bu özgürlüğün iki Piyon değerinde olup olmadığına ancak oyun ortası manevraları sonrasında karar verilebilir. Beyazın katı oyunu karşısında iki Piyon eksik-

liğinin çok aşırı olduğu kanıtlanmalıdır. Ancak (satrançta ancaklar her zaman vardır) Siyahın bu Piyonlardan, hiç olmazsa birini geri alma tasası yok çünkü Beyazın çiftlenmiş Piyonları var. Kaldı ki f düşeyindeki Siyah Kale yarı açık bir düşeye de sahip.

ALEKHINE SAVUNMASI

Bu sistem 1...Af6 hamlesiyle belirlenir, gerçekte, Alekhine'den kaynaklanmış değildi, en azından 1811'den önce bir çözümleme sırasında Almanya'da ortaya çıkmıştı. Ad, belki de, 1924 büyük New York Turnuvasında Maroczy'yi yenerken Alekhine tarafından kullanılmış olmasından kaynaklanıyor.

Siyahın bu garip görünümlü ilk hamlesinin amacı (kuramsal olarak) Beyazı, merkez Piyonlarının geri kalanı Beyaz güçlerden kopana (zayıflayana) dek ileri sürmeye kışkırtmaktır. Sonra Siyah bu sarsak Beyaz merkeze yabanıl bir atak başlatır.

Bu düşünüşün yanında ya da karşısında yer almadan önce, Siyahın 1...e5 ile merkez çekişmesine girmekte ivedi davranmadığı açılışlara genel olarak bir göz atmak iyi olur. Beklediğiniz gibi. Siyahın Piyon yapısı daha geri kalmak eğiliminde; bu, Siyahın Beyaza merkezi ele geçirme izinini bilerek verme gerçeğinin doğal sonucudur.

O, Siyahın amaçları üzerinde güçlü bir etkiye de sahiptir. 1.e4'e 1...e5 ile yanıt verilen açılışlara benzemez bir biçimde, Siyahın buradaki amacı d5 değildir, çünkü bu hamle yalnızca Beyaz e düşeyi Piyonuna meydan okur; Siyah şimdi d düşeyindeki Beyaz Piyonu da baltalamak için bir şeyler yapmalıdır. «Olağan» açılışlarda Siyah (oyununa kötü etkisi olmadan yapabildiği zaman) d5 oynayarak çabucak açılır ve oyununu dengeler; burada o işlemez.

Siyah şimdi, özgürleştirici çift hamleler d5 ve e5 ya da d5 ve c5 ya da yine e5 ve f5 için, çabalamak zorundadır.

Bu, şimdi daha da iyi görülebilecek. Eğer Siyah için d5 «doğal» açılışlarda bile bir sorun oluyorduysa, o *iki* özgürleşme hamlesi yapmayı nasıl umut edebilir? Açılış, her ne denli kurama ters düşüyorsa da pratikte çok iyi çalışır.

Beyazın en olası yanıtı 2.e5 dir. Öteki iki yanıt da az çok oynanabilir; 2d3 (bu, Siyaha Sicilya Savunmasının bir çeşitlemesine geçme fırsatı verir ki ondan daha sonra söz edeceğiz) ve 2Ac3 Siyaha bir güçlüğe uğramadan dengeleme izni verir.

2.e5 Hamlesi Beyaza, Siyah At çevrede konup kalacak güvenli bir nokta ararken, gelişme zamanı kazandırır. Olagan 2...Ad5'den sonra Beyaz 3.c4 ile kovalamayı sürdürür ve At yeniden hamle yapar, b6'ya. Beyaz sonra 4.d4 ile merkezi tutmayı tamamlar.

ŞEKİL 360
4.d4'den sonraki konum

Bu noktada, konumu değerlendirmek için, soyut bir kurama başvurursanız karar vermekte güçlük çekersiniz. Gerçekten, Beyaz merkezi ele geçirmiş, meydan okumanın da ötesinde görünüyor; oysa Piyon hamlelerinden başka bir şey yapmadı, kuram bunun sağlam olmadığını söyler. O araçları için yollar açtı, artı bir, ne var ki Piyonlarını başıboş bıraktı, eksi bir. Siyah, Atını iki kez de değil üç kez oynadı, kendi açısından ve gelişme adına başka hiçbir şey yapmadı. Bir Merkez Piyonu hamlesi yapmaya bile kalkışmadı.

İyi de şimdi kim önde?

Siyah genellikle 4...d6 ile sürdürür. Amaç merkezde ayak basacak bir yer tutmak, Beyaz Piyonları hareketsizleştirmek ve onlara uzaktan ateş açmaktır.

Beyaz şimdi seçebileceği birçok gidiş yoluna sahip. 5.f4 oynayabilir ki, bununla merkezin ele geçirilmesi tamamlanır ve kuramsal ola-

rak, Siyahın ilk hamlesi çürütülür. 5. e×d6 deneyebilir ki bu konumu yalınlaştırmaya yöneliktir. 5.Af3 ya da 5.Ac3 oynayabilir ki bunların ikisi de biraz sağlam ama yavaş hamlelerdir.

En yaygın olarak kabul edilmiş sürdürüş olduğu için -ve oyunun sonucunun, ele geçirilemez gibi görünen merkezin, Beyaz tarafından ne denli iyi korunduğuna dayandığını açıkça gösterdiği için- 5.f4 ile sürdürmeyi gözden geçirelim. Lasker'le Tarrasch arasında 1923'de oynanan bir parti öyle sürmüştü:

5	...	d×e5
6	f×e5	Ac6
7	Fe3	Ff5

ŞEKİL 361
7...Ff5'den sonraki konum

Ne oldu? Siyah, hoplayıp sıçramalarına karşın gelişmede öne geçmiş görünüyor.

8	Ac3	e6
9	Af3	...

En iyi hamle değil. Beyaz, Siyahın olası 9...Fg5 hamlesini etkisiz bırakacak 9. Fe2 oynamalıydı. Bununla birlikte Siyah, Beyazın yanılgısından yararlanmakta başarısız kaldığı için yitirilmiş bir şey yok.

9	...	**Fb4**
10	**Fd3**	**Fg4**

(Bu şimdi boşa zaman yitirmedir.)

11	**Fe2**	**F×f3**
12	**g×f3**	**Vh4+**
13	**Ff2**	**Vf4**
14	**Khg1**	...

ŞEKİL 362
14.Khg1'den sonraki konum

Siyah planını uygulamakta açıktan açığa başarısız. Strateji parlaktı. Beyaz Piyonları uzağa çek, elini kolunu bağla ve zayıflat onları, sonra parçala. Oysa taktikler zayıf kaldı. Siyahın ilk büyük yanılgısı dokuzuncu hamlede zaman yitirmesiydi, bunu onuncu hamlede başka bir zaman yitiği izledi. Bundan sonra Siyah da-

ha büyük bir yanılgıya düştü, Vezir kanadında rok yaptı ve merkezde baskı uygulamayı savsakladı. Ve de 47. hamleden sonra bıraktı.

Siyahın yenilmiş olması size Alekhine savunmasının zayıf olduğu izlenimini vermemeli, tersine turnuva oyununda çoğu kez başarılı olmuştur, olasıdır ki bunun nedeni her zaman taşıdığı sürpriz ögesidir. Örneğin, burada 1928' de Hague'de oynanmış bir oyunun açılışı var ki bu partide Beyazlar 24. hamleden sonra bıraktı.

1	e4	Af6
2	e5	Ad5
3	c4	Ab6
4	d4	d6
5	f4	d × e5
6	f × e5	Ac6
7	Fe3	Ff5
8	Ac3	e6
9	Fe2	...

Burada Beyaz doğru oynuyor ancak arkasından çok büyük yanlışlar geldiği için ona hiçbir yararı olmuyor.

9	...	Fe7
10	Af3	f6

Beyaz merkez Piyonlarına karşı atak doruğa erişiyor. Aynı hamleyle Siyah, f düşeyini de açmaya başlıyor.

11	0 - 0	0 - 0
12	e × f6	...

Yanlış. Beyaz elinde tuttuğu e5'i korumaya yönelik bir çaba olarak Ve1 oynamalıydı.

12 ... F×f6

ŞEKİL 363
12...F×f6'dan sonraki konum

13 Vd2 Ve7
14 Kad1 Kad8

Siyah d düşeyi boyunca baskı kuruyor. Birkaç hamle sonra, Beyazın merkezde hızla küçülen gücünü düzenli biçimde kemirerek Siyah, partiyi çabuk sonuçlandıracak bir atak tezgâhlıyor.

Alekhine savunmasından yana ve ona karşı olan fikirlerin oldukça karışık olduğunu görebiliyorsunuz. Açılış, sağlam oyun için gerekli standart ilkelere aldırış etmiyor (yoksa ediyor mu?). O bütünüyle oyun ortasının yöntemine dayanıyor. Bu, başlangıçta büyük oranda geri kaldığı görülen ancak arkadan gelen taktik gelişmelerin büyük rol oynadığı açılışlardan biridir.

Neden bir Alekhine savunması denemiyorsunuz? Çok çok bir parti yitirirsiniz.

SİCİLYA SAVUNMASI

Sicilya savunması Siyahların kullandığı, hiç kuşkusuz, en yaygın açılıştır. Neden? Çünkü özyapısal -tanıtıcı- hamlesi 1...c5 isteğe bağlı olmaktan çok sanki kaçınılmazdır. O eşitlik için bir çaba olmaktan ileriye geçer. Hemen karşı savaşa girişir.

Sicilya savunması, ideal olarak, Siyaha Vezir kanadında bir karşı atak şansı verir. Ve olağan olarak Beyaz, Şah kanadını kırmayı deneyecektir. Sonuç, oraya en çabuk ve de en kalabalık ulaşanın kazandığı sert bir çarpışmadır.

Beyazın olağan planı, ilk birkaç hamleden sonra-ki onlar da Siyahtan biraz daha alan kapmaya yöneliktir- Şah kanadındaki Piyonlarla bir anda atak yapmak g ve f düşeyi Piyonlarını altıncı yataya değin ilerletmektir. Eğer büyük rok yaparsa, ki çoğu kez öyle yapar, Piyon silindiri Beyaz Şahı tehlikeye atmadan harekete geçebilir.

Siyah tökezliyorsa Beyaz, c4 ile c düşeyini tıkamayı deneyebilir. Eğer bu olursa Siyahın işi biter, çünkü onun bütün şansı oyun başından başlayarak açmaya, sonra da ağır araçlarla denetlemeye çalıştığı bu düşeyde yatmaktadır.

Siyahın büyük amaçlarından birinin d5 olduğunu söylemek gereksizdir. Ve Beyaz, kendi açısından, Siyahın bu özgürleştirici girişimini önlemek için canla başla çalışır.

Sicilya'da iki ana gidiş yolu vardır. Birinde Siyah, Fil'ini e7'ye oynar. Bu, çeşitlemelerin çoğunda, Scheveningen biçimlenişi olarak bilinir. (Sistem 1923'de Hollanda'da Scheveningen'de bir turnuvada ünlenmiştir). Ötekinde Siyah, Filini g7'ye oynar. Bu Dragon çeşitlemesidir (Dragon'da -neresiyse- bir turnuvada oynandığı için değil ancak, belki, Piyon düzeninin şaşılası biçimi* için verilmiş bir addır).

Bu iki yolun, sözcüğün tam anlamıyla yüzlerce ikincil çeşitlemesi vardır ve Sicilya'nın ünü yanında bu şaşırtıcı sayılamaz. Hemen her büyük turnuvada kimi yenilikler denenir; eğer değeri varsa standartlar dağarcığına girmesinin bir yolu bulunur. Doğal olarak, biz bu çeşitlemelerin ancak birkaçını inceleyebileceğiz.

İlki Scheveningen.

Ana gidişi aşağıdaki gibidir:

1	**e4**	**c5**
2	**Af3**	**e6**
3	**d4**	**c × d4**
4	**A × d4**	**Af6**
5	**Ac3**	**...**

* Siyahın yılansı kıvrımlı Piyon yapısına bakılarak verildiği öne sürülen Dragon adı Ejderha anlamınadır (Ç.n.)

ŞEKİL 364
5.Ac3'den sonraki konum

Bu noktada Siyahın taktik amaçları, gelişmesini bitirmek, Atına c4'e gelmek için manevra yaptırmak ve Piyonlarla Vezir kanadı atağı başlatmaktır. Bu atak için yapılan hazırlığın bir bölümü, a6, Beyazın Fb5 hamlesinin önlenmesi gibi ikinci bir amaca da yardım eder. Siyah, uzun menzilli araçlarını da c düşeyi boyunca yığmaya başlayacak. Ve eğer Beyaz sürçerse d5 oynayacaktır ki bu hamle yalnız dengeyi kurmakla kalmaz Beyazı c düşeyinde olduğunca d düşeyinde de baltalama konusunda güçlü bir umut verir.

Beyazın temel amacı -Sicilya'nın birçok çeşitlemesinde olduğu gibi- bir yandan c düşeyini göz altında tutarken Şah kanadı atağı yapmaktır.

Siyahın beşinci hamle için iki seçeneği var. O ya Fe7'ye hazırlık için d6 ya da d düşeyi üzerinde karşı oyuna hazırlık için Fb4 oynayabilir. 5...d6'dan sonra ana gidiş şöyledir:

6	Fe2	Ac6
7	0 - 0	a6
8	Şh1	...

Beyazın sekizinci hamlesi g1-a7 köşegeni boyunca bir açmazı önlemek için düşünülmüştür. Bu, Şah kanadı atağının başlangıcını da oluşturur.

8	...	Fe7
9	f4	Vc7
10	Fe3	0 - 0
11	Ve1	Fd7
12	Kd1	b5

ŞEKİL 365
12...b5'den sonraki konum

Beyazın 8.Şh1 hamlesinin bir seçeneği de Ab3'dür; her ikisi de açmazı önleme amacına yöneliktir çünkü bu açmaz, Siyah c düşeyi üzerinde baskı kurduğu zaman rahatsız edici olmaya başlayabilir. Siyahın da bir seçeneği var, 2...e6 yerine 2...Ac6 oynayabilir. Sonuçlar ben-

zerdir ve 12. Vg3, b5'den sonra şekil Beyaz Vezirin g3'de olması dışında aynı olacaktır.

Aşağıdaki Scheveningen'in bir başka gidişidir, kimi hamlelerin konum değişimini ve birkaç seçeneği birleştirir:

1	e4	c5
2	Af3	Ac6
4	d4	c × d4
4	A × d4	Af6
5	Ac3	d6
6	Fe2	e6
7	0 - 0	e6
8	Fe3	Vc7
9	f4	Fd7
10	Ve1	A × d4
11	F × d4	Fc6
12	Ff3	Fe7
13	Vg3	0 - 0
14	Kad1	Kfd8

ŞEKİL 366
14...Kfd8'den sonraki konum

Oyun hemen hemen denk. Siyah d5 denerse Beyaz Siyahın ilerleyişlerinin tüm acısını çıkararak e5 ile yanıtlayabilir. (Sicilya'da, kural olarak, Beyaz bu yanıtıyla Siyahın merkeze, böylesi girişini kolayca yansızlaştırır.)

Şimdi, Siyah 5...Fb4 oynarsa ne olur onu görelim:

1	e4	c5
2	Af3	e6
3	d4	c × d4
4	A × d4	Af6
5	Ac3	Fb4
6	Fd3	Ac6

(ya da 7...d5 ile izlemek üzere 6...e5)

7	A × c6	b × c6

Bu c düşeyini kapatır ne var ki onun yerine b düşeyini açar.

8	0 - 0	0 - 0
9	e5	Ad5

ŞEKİL 367
9...Ad5'den sonraki konum

Garip gidişine karşın oyun hemen hemen denk.

Şimdi Dragon çeşitlemesine dönüyoruz; bu çeşitleme daha canlı bir etkinliğe önayak olduğu ve Siyaha daha iyi denetim sağladığı için Scheveningen'i yavaş yavaş geri plana itmişti. Dragon, f düşeyi Filinin fiançettosuyla belirlenir. Filin bu yan yerleştirilişinin yararı bu araca doğrudan doğruya merkezden geçen önemli (hatta yaşamsal) h8-a1 köşegeni üzerinde uzun geniş bir denetim sağlamasıdır.

Dragon'un iki ana gidişi ayırt edilebilir. Biri 2...d6 öteki 2...Ac6'yı kullanır. Sonuncu ana yolun daha çok yan çeşitlemeleri bulunduğu için ilk olarak onu inceleyeceğiz. Açılış hamlelerinin olağan gidişi şöyledir:

1	e4	c5
2	Af3	Ac6
3	d4	c × d4
4	A × d4	Af6
5	Ac3	d6
6	Fe2	g6
7	Fe3	Fg7

ŞEKİL 368
7...Fg7'den sonraki konum

Beyazın, merkezi yansızlaştırmak için e5 ile olağan girişiminin Dragon Fil yüzünden başarısız kaldığına dikkat edin. Bu, bu çeşitlemenin büyük üstünlüklerinden biridir.

Beyazın yedinci hamle için hiçbir seçeneğinin bulunmadığı çeşitleme de budur. Eğer Fe3 yerine olağan Şah kanadı atağını tezgâhlamak umuduyla 0-0 oynarsa Siyah A×e4 ile sürdürebilir. Ve eğer sonra Beyaz A×e4 ile yanıtlarsa Siyah d4'deki Beyaz Atı kazanır. Eğer Beyaz A×c6 ile yanıtlarsa Siyah A×c3 oynar ve daha iyi bir Piyon yapısı ortaya çıkar. Bir seçenek olarak, Beyaz 7. 0-0 oynadıktan sonra tehdit edilen Atı yol üstünden çekerek 8. Ab3 oynayabilir.

Ne var ki önceki şekildeki konuma geri dönülmüş olur. Bu noktada f4, Ad5 ve hatta e5'i de içine alan çok sayıda -belki bir düzine- çeşitleme denenmiştir. En iyisi 0-0 gibi görünmektedir.

8 0-0 0-0
9 Ab3 a6

Ve Siyah, Vezir kanadı saldırısına başlıyor.

10 a4 ...

Beyaz 10...b5'i önlemeyi deniyor. Ff3 daha iyi bir hamledir, daha konusaldır ve e düşeyi Piyonunu öyle korur ki Beyaz Ad5 oynayabilir. Ancak bu, sırasında, c4 ile izlenmiş olmalıdır.

10 ... Fe6

ŞEKİL 369
10...Fe6'dan sonraki konum

Beyazın görünüşü iyi değil. Onuncu hamlesi etkisiz ve zaman yitirici, ayrıca konuya da aykırı. Beyazın umutları Şah kanadında yatıyor ve o yanılmış, bu durumda Vezir kanadıyla başı dertte ama daha tehlikede değil.

Bu durumda Beyazın belki de tek gerçek şansı Siyahı, güçlü Dragon Filini değişmeye zorlamaktır. O bunu Vc1 ya da Vd2 ve arkasından Fh6 ile deneyebilir. Vezir hamlesi onun niyetlerini telgrafla bildirir gibi olur ve Siyah Ke8

oynayarak gerekli önlemi alacaktır. Sonra eğer Beyaz Fh6 oynarsa Siyah kolayca Fh8 oynar ve Dragon Fil aynı köşegen boyunca işlevini sürdürür.

Buradaki örnekte Siyah, Dragon çeşitlemesinin yanlış bir yolunda yürüyor:

1	e4	c5
2	Af3	Ac6
3	d4	c × d4
4	A × d4	Af6
5	Ac3	d6
6	Fe2	g6
7	Fe3	Fg7
8	0 - 0	0 - 0
9	Ab3	Fe6
10	f4	...

Bu kez hamle doğru.

10	...	Aa5

Vezir kanadı atağına değişik bir yaklaşım.

11	f5	...

Beyaz, doğru bir biçimde, umursamayarak Siyah Şaha karşı saldırılarını sürdürüyor.

11	...	Fc4
12	A × a5	F × e2
13	V × e2	V × a5
14	g4	...

Şah kanadı saldırısı sürüyor.

14	...	Vb4
15	g5	A × e4

Bir yanılgı. 15...Ad7 daha başarılıdır ve f6 noktasını korur oysa şimdi konumu zayıf.

16 **Ad5** ...

ŞEKİL 370
16.Ad5'den sonraki konum

Siyah partiyi elinden kaçırdı. Dragon çeşitlemesi konusunu savsakladı ve atağa yüklenmekte başarılı olamadı. Sonuç: o kendisini f1'deki Beyaz Kale ile pekiştirilmiş Şah kanadı Piyonlarının saldırısına geniş ölçüde açık bıraktı.

Denilir ki Ruy Lopez için tek çekince (Beyaz için çekince) Sicilyadır. Aynı söyleyişle denilebilir ki (yukarıdaki partide olduğu gibi kötü kullanılışı dışında) Dragon çeşitlemesiyle tek çekince Richter atağıdır.

Rihter atağı, 6.Fg5 hamlesiyle belirlenir, bu 7.F×f6 ile f düşeyi Siyah Filinin fiançettosunu önlemek ve f düşeyi Siyah Piyonlarını çiftlemek tehditini içeriyor. Beyaz ve Siyahın her ikisi için de tümüyle oynanabilir, çok sayıda seçenek vardır ve bunların en ilginçlerinden birin-

de Beyaz, bütün Piyonlarıyla Siyah Şaha saldırıya hazırlanırken vezir kanadında rok yapar.

Akışı şöyledir:

1	e4	c5
2	Af3	Ac6
3	d4	c×d4
4	A×d4	Af6
5	Ac3	d6
6	Fg5	...

Richter atağının karakteristik hamlesi.

ŞEKİL 371
6.Fg5'den sonraki konum

Eğer şimdi Siyah g6 oynarsa Beyaz F×f6 ile sürdürebilir. Siyah e düşeyi Piyonuyla almaya zorlanmış olur, böylece de Şah kanadı Piyon savunması önemli ölçüde hırpalanır. Beyaz sonra planını büyük rok ve atağa açık Siyah Şah üzerine Piyonlarıyla saldırarak sürdürecektir.

6	...	e6

Piyonların çiftlenmesinden sakınmak için Atı Vezirin korumasına veriyor.

7	**Vd2**	...

Bu atak hamlesi Rauzer adlı bir oyuncu tarafından bulunmuş 6.Fg5 ile birleşıirilerek atağın adı Richter-Rauzer atağı olmuştur.

7	...	**Fe7**
8	**0 - 0 - 0**	**A × d4**
9	**V × d4**	**0 - 0 - 0**
10	**Fc4**	...

Bu noktada 10.f4 ile başlayan bir dizi çeşitleme, gidişi durdurur; onların çoğu Siyaha güçlüğe uğramadan dengeleme şansı ve biri kesin bir üstünlük sağlar. Beyazın Piyon hamlesinden sakınmasının nedeni budur.

10	...	**Va5**
11	**f4**	**h6**
12	**Fh4**	**e5**
13	**f × e5**	**d × e5**
14	**Vd3**	**Vc5**

ŞEKİL 372
14...Vc5'den sonraki konum

Konum hemen hemen denk; Richter-Rauzer atağı, Dragon düzeninin kullanılmasını engellediyse de daha çoğunu yapamadı. Özellikle, Siyahın dengeyi sağlamasını önlemekte başarısızdı.

Richter-Rauzer atağı, her ne denli «ısıracak köpek dişini göstermez» türündense de önüne geçmeye çalışılmalıdır. En genel yerine geçiş 2...Ac6 yerine 2...d6'dır. Yarım düzineden çok çeşitleme bu düşünceye dayanır; çoğu oldukça denk bir oyuna yol açar. Bu çeşitlemelerden biri şudur:

1	e4	c5
2	Af3	d6
3	d4	c × d4
4	A × d4	Af6
5	Ac3	g6
6	Fe2	Fg7
7	Fe3	0 - 0
8	f4	a6
9	Ff3	Vc7
10	Ad5	A × d5
11	e × d5	b5

ŞEKİL 373
11...b5'den sonraki konum

Denk bir oyun ve en önemlisi 2...Ac3 ile yürüyen «yaşlı» Dragonun aynı bir konuma yol açıyor. İşaret ettiğimiz gibi 2...d6 ile oynanmış Dragon çeşitlemesi bir beraberlik partisine yol açma eğilimindedir. Aşağıdaki, 1936'da Alekhine'le Botwinnik arasında oynanmış 18 hamlelik bir partidir:

1	e4	c5
2	Af3	d6
3	d4	c × d4
4	A × d4	Af6
5	Ac3	g6
6	Fe2	Fg7
7	Fe3	...

Buraya değin, yukarıya alınan çeşitlemeyle aynı hamleler. Şimdi Siyah sapıyor:

7	...	Ac6
8	Ab3	...

At yada Piyon yitirme olasılığından sakınma ya da merkezde bir uzlaşma konumu. Her

ne denli At b3'de d4'de olduğu kadar iyi yerleşmiş değilse de hamle yine de Beyazın konumunu sağlamlaştırmaya eğilimlidir.

8 ... Fe6

Siyah, c4 karesinin denetimi ve oraya bir At yerleştirilmesi için ölçülü bir biçimde gelişiyor.

9 f4 0 - 0

10 g4 ...

Beyazın umutlarının başlangıcı kesin bir Şah kanadı saldırısı olacak.

10 ... d5

Kesin ve, bir kanat atağı en iyi bir merkez karşı atağıyla karşılanır, kuralının olağanüstü açıklanışı.

11 f5 Fc8

Akıllıca ve etkin bir geri çekiliş.

ŞEKİL 374
11...Fc8'den sonraki konum

12 e×d5 Ab4

13 d6 V×d6

Tehlikeli Piyonu başından atmanın doğru yolu. Eğer Siyah 13...e×d6 oynasaydı Beyaz g ve f düşeyi Piyonlarını rok yapmış Şahın konumuna sızacak biçimde ilerletecekti. Oysa Vezirin koruması altında Piyon fırtınası duracak.

14	**Fc5**	**Vf4**
15	**Kf1**	**V×h2**
16	**F×b4**	...

Siyah, Atın yitirilmesine aldırmıyor. Dahası (a) Şah kanadı atağının tüm tehditlerine son vermek ve (b) Beyaz konumunun açılmasına neden olacak Beyaz Şah kanadı Piyon savunmasını parçalamak için ikinci bir aracı bilerek veriyor.

16	...	**A×g4**
17	**F×g4**	**Vg3+**
18	**Kf2**	**Gg1+**

Sürekli çekle beraberlik.

Şekil 375
18...Vg1+'den sonraki konum

Sicilya üzerine ne öğrendiğimizi özetlemek için diyebiliriz ki

a) Bu, Siyahlara göre bir savaş biçimidir, Beyazlar her adımda tetikte bulunmak zorundadır.

b) Siyahın stratejisi, c düşeyinin denetimi ve alınması ve bu düşey boyunca Vezir kanadı üzerine atak olarak bilinir. Taktik olarak c4'e bir At yerleştirmeyi ve Vezir kanadı Piyonlarını rakip yarı alana sokmayı amaçlar.

c) Beyazın stratejisi, d düşeyinin denetimine ve Şah kanadı boyunca atağa dayanır. O, taktik olarak merkeze bir At yerleştirmeyi ve sonra Şah kanadı Piyonlarını sürmeyi, eğer olasıysa onları arkadan ağır araçlarla desteklemeyi amaçlar.

d) En sağlam yollardan biri Dragondur ki onda Siyah, f düşeyi Filini, Beyazı merkezi ele geçirmekten alıkoymak için, g7'ye yerleştirir.

e) Beyaz, Dragon düzenini 6. Fg5 ile belirlenen Richter-Rauzer atağını kullanarak önlemeye çalışabilir. Bu, Siyahın g6 oynamasını, f düşeyi Piyonlarının çiftlenmesi ve Şah kanadı savunmasının baltalanması tehdidiyle önler.

f) Siyah 2...Ac6 yerine 2...d6 oynayarak Richter-Rauzer atağını önlemek isteyebilir, ne var ki bu, oyunu beraberlik özyapısına sokma eğilimindedir.

Sicilyanın, bu taktik ve stratejik hesaplamaların hiç rol oynamadığı çeşitlemeleri de

vardır. Onlar çoğunlukla son kerte konumsal, merkezin kilitlendiği dingin partilerdir. Beraberliğe yol açmaya eğilimlidirler. Aşağıdaki, kapalı Sicilyanın bir örneğidir:

1	e4	c5
2	Ac3	...

Gördüğünüz gibi, Beyaz, standarttan kapalı Sicilya'ya saparak girişim önceliğini alır. Normal çeşitlemeler 2.Af3 ile sürer.

2	...	Ac6
3	g3	g6

Her iki yan f düşeyi Filini fiançettolayacak.

4	Fg2	Fg7
5	d3	d6

Simetrik 5...d6 yerine Siyaha açık birçok çeşitleme var. Örneğin o, çift fiançetto için 5...b6; ya da (olağan c düşeyi yerine) b düşeyini açmak amacıyla Kb8 oynayabilir. Ötekiler yararlı değildir ve çoğu kez sakınılır.

6	Fe3	e6
7	f4	Age7
8	Af3	Ad4

Siyah burada Beyazla rolleri değişiyor, kanatlardan işlemek yerine merkezin denetimini arıyor.

9	0 - 0	0 - 0
10	Kb1	Va5

ŞEKİL 376
10...Va5'den sonraki konum

Beyaz da Siyah da son hamleleriyle amaçlarını belirtiyorlar. Beyaz b düşeyi boyunca bir atak arıyor, Siyah merkezde karşı oyun deniyor. Konum hemen hemen denk.

Bu Sicilya Savunmasına, kuşkusuz kısa, bakışımızın sonu oluyor. Bundan sonrası, sizin deneyimlerle öğrenmenize ve onun içini dışını görmenize kalıyor. Karşılığını alacağınızdan kuşkunuz olmasın.

d Düşeyi Piyonu Açılışları

1.d4 ile başlayan açılışlar, deyim yerindeyse e düşeyi açılışlarının ayna görüntüsü gibidirler. Beyaz ve Siyah, e düşeyi Piyonu açılışlarında d4 oynamak peşindeydiler (çoğu kez titiz hazırlıklardan sonra), onlar şimde e4'ü amaç edinirler. Kuşkusuz, amaç aynıdır: merkezi ele geçirmek ve denetlemek.

d düşeyi Piyonu açılışlarında Siyah için özel bir sorun (c düşeyi Filinin kullanımı) bu-

lunduğunu göreceksiniz. e düşeyi Piyonu açılışlarında Siyahın f düşeyi Fili, kimi kez, nasıl bir karaçalı oluyorduysa d düşeyi Piyonu açılışlarında da c düşeyi Fili öyledir, ne var ki kimi kez değil her zaman. Siyahın c düşeyi Fili her nedense, yapışmış ya da kendisini edilginliği etkinliğinden daha çok olan bir yere sıkıştırmış gibi görünür. Ve bu, bu açılışlarda Siyah için başarı anahtarlarından birinin ipucudur.

Siyah, c düşeyi Filini çıkıp etkin bir yere yerleştirebilirse dengelemenin yarı yolundan çoğunu almış demektir.

Beyaz için ana amaç Siyahın d düşeyi Piyonuna atak olacaktır. Oysa bu kez bu merkez Piyonu ta başlangıçtan beri savunulmuştur. Bu nedenle atak, araçlardan çok Piyon gücüne dayanacaktır. Ve bundan Beyaz için taktik bir amaç çıkarabiliriz:

O c4 oynamaya çalışmalıdır.

Bu hamle oyunda, kimi kez, titizlikle hazırlanmadan erken yapılır. Kimi kezse hamleden önce karmaşık manevralar gelir. Oyunun özyapısı Beyazın bu iki sistemden hangisini benimsediğine dayanır.

VEZİR GAMBİTİ

Vezir gambiti, burada Piyon kimi dengeleyici amaçlar için az çok sürekli olarak verilmiş

olmadığı için, gerçek bir gambit değildir. (Gerçek gambitlerden bir sonraki bölümde söz edilecek.) Şu hamlelerle belirlenir:

1	d4	d5
2	c4	...

Siyah, Piyonu almayı yeğlerse (Kabul Edilen Vezir Gambiti K.V.G. olarak bilinir) pek öyle uzun boylu bir eleman üstünlüğü umut etmemelidir; böyle yapmaya kalkışırsa kendisini ya dayanılmaz bir sıkışma içinde ya da bir araç geride kalmış bulacaktır. İyi bir konum ve de eleman dengesi elde etmek için Siyah aldığı Piyonu çabucak geri vermelidir.

Siyah, Piyonu kabul etmekle -geçici olacağını umarak- merkezi bırakmaya karşılık c düşeyi Filinin özgürlüğünü amaçlar. Piyonun kabul edilmesinde Siyah için daha büyük dezavantajlar vardır; hemen hemen bir anda, gelişmede geri kalır ve kendisini Şah kanadı atağına açık bırakır.

Birçok çeşitlemesi bulunan ana yolun gidişi şöyledir:

2	...	d × c4
3	Af3	Af6
4	e3	e6

Her iki yan çabuk bir üstünlük için manevra yapıyor. Bu kimin daha önce e4 oynayabile-

ceğine bağlıdır (kuşkusuz bunu yaparken kendisini sıkıntıya sokmadan).

5 F×c4 ...

Beyaz yitirdiği Piyonu geri alır. Kuşkusuz, Siyah bu ilk avantajı elde tutmaya çabalamamalıdır. Böylesi zorlamalar çabuck baoomeranga dönüşür.

5	...	c5
6	0-0	a6
7	Ve2	Ac6

ŞEKİL 377
7...Ac6'dan sonraki konum

Eski temel çeşitleme 8.Kd1 ile sürerdi, ancak bu Beyaz için doyurucu değildir. Çünkü Siyaha kolayca dengeleme olanağı verir. Örneğin; 8...b5 9.Fb3, c4; 10.Fc2, Ab4; 11.Ac3, A×c2; 12. V×c2, Fb7; 13.d5 (olağan durumda ezici bir ilerleme ama...) Vc7; 14.e4, e5.

Şekil 378

Eski çeşitlemede 14...e5'den sonraki konum

Ve Siyah özgür bir oyun, iyi bir Vezir kanadı sızma tehdidi ve etkin bir merkez edinir. Ve de dikkat edilmeli ki genelde problem çocuk olan, c düşeyi Fili, b7'ye etkin biçimde gelişmiş.

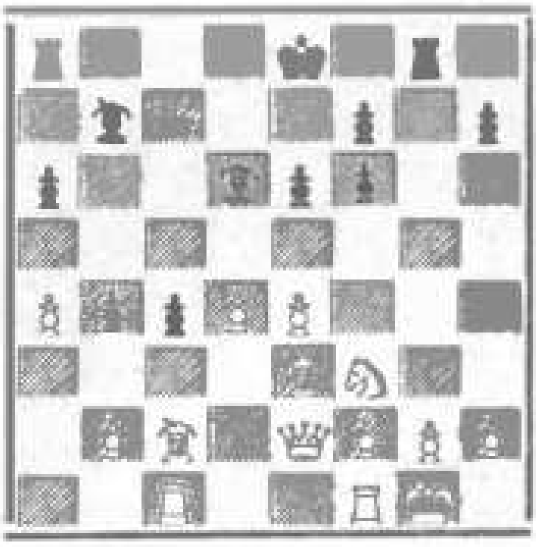
Bu nedenlerle Beyaz çok seyrek 8.Kd1 oynar. Ana gidişin daha iyi bir çeşitlemesi 8.Ac3 ile başlar. Böylece Siyah Şah kanadı Piyonlarını ilerletip sonra da Atını b4'e oynadığı zaman Beyaz, f düşeyi Filini araçları kırışmaktan sakınarak b1'e oynayabilir. Bu, sırasında Beyaza ezici bir merkez oluşturmk için e4 oynama olanağı verir.

Beyaz 8. Ac3'ü benimsediğinde Siyah da yön değiştirir. Çeşitleme şöyle sürer:

8	**Ac3**	**b5**
9	**Fb3**	**c4**
10	**Fc2**	**Fb7**

10...Ab4 Bu durumda hiçbir şeye yaramayacaktı.

11	a4	b4
12	Ae4	Aa5
13	A×f6+	g×f6
1 4	e4	Vc7
15	Fe3	Fd6
16	Kac1	Kg8



ŞEKİL 379
16...Kg8'den sonraki konum

Beyaz biraz daha özgür bir oyun ve merkezde daha iyi bir basamak edindi. Buna karşılık Siyah açık g düşeyi boyunca uyguladığı yakın tehdide ek olarak yedek tehditlere de sahip.

Genelde K.V.G. kurnazca bir açılıştır ve yüksek düzeyde konumsal bir oyuna yol açar. Her hamlenin titizlikle hesaplanması doğaldır ama yine de yeterli olmayabilir; her iki yan açılışın incelenmiş yan yollarını ve yokuşlarını tümüyle tanımak zorundadır. Yeni başlayan-

lar için KVG'den kaçınıp GVG'ye yani (kolayca tahmin edebileceğiniz gibi) Geri Çevirilen Vezir Gambitine yoğunlaşmak daha iyi bir düşüncedir.

GERİ ÇEVİRİLEN VEZİR GAMBİTİ

G.V.G.'de Siyah şu birkaç düşünceden birini izleyebilir:

a) Merkezde bir Piyon elde etmeye uğraşmak.

b) Karşı atak.

c) Beyaza güçlü bir Piyon merkezi kurma izni verip onu sonradan baltalamak.

Siyahın seçenekleri, dikkat ettiyseniz, e düşeyi Piyonu açılışlarındakine benzer. Onlarla el ele giden benzer üstünlükler ve sakıncalar var. Örneğin, Piyon kazanma savaşı sıkışık bir konuma yol açabilir; karşı atak, Siyahların yumurtalar üzerinde yürüdüğü sanısını veren, çok duyarlı bir güç dengesine neden olabilir; Beyaza bir Piyon merkezi kurma izni vermek (Alekhine savunmasında olduğu gibi) uygun biçimde yönetilemezse geri tepebilir.

Siyahın merkez Piyonunu elde etmeyi denediği sağlam nokta sistemi ortodoks* savunma denilen sistemle temsil edilmiştir. Bu, 2...e6 hamlesiyle belirlenir.

* Ortodoks sözcüğü burada kuralcı, ilkelere sıkı sıkıya bağlı anlamınadır (Ç.)

Bunda (ve de 1.d4 ile başlayan tüm partilerde) Siyah kendisini ya e5 ya da c5 ile kurtarmayı denemek zorundadır. Bu hamlelerin hiçbiri bir süre manevra yapmadan güvenle yapılamayacağı için Siyahın oyunu uzunca bir süre sıkışma eğilimi gösterir.

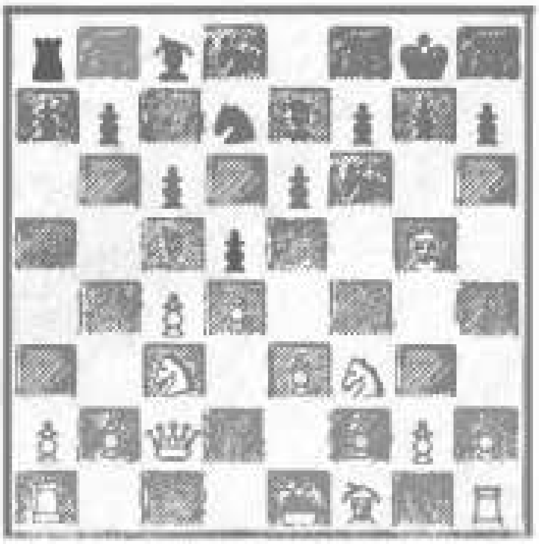
Birçok durumlarda Siyah, Vezir kanadı çoğunluğu ile ortaya çıkar ve çoğu kez bu kanattan işlemeye umut bağlar. Daha sağlam bir merkezden gelen Beyaz, oyununu bir Şah kanadı atağına dayatır. (Belit: Merkez karşı eyleminin olası olmadığı durumda Şahın kendisine karşı bir atak aranır.) Bununla birlikte, kimi çeşitlemelerde Beyaz, Siyahın Vezir kanadı Piyonlarının zayıflatılmasını ve Siyaha bunun arkasından gelecek olan hareketlilik azalmasını zorlamakta kendi Piyon azınlığını kullanabilir.

Ancak bunlar genelleme. Aşağıya, özellere inelim, burada ortodoks savunmanın bir çeşitlemesi var:

1	d4	d5
2	c4	e6

Sıkışma başlıyor. Siyah c düşeyi Filini kapattı.

3	Ac3	Af6
4	Fg5	Fe7
5	e3	0 - 0
6	Af3	Abd7
7	Vc2	c6



ŞEKİL 380
7...c6'dan sonraki konum

8	Kd1	Ke8
9	a3	d × c4
10	F × c4	Ad5
11	F × e7	V × e7
12	0 - 0	A × c3
13	V × c3	b6
14	Ae5	Fb7

Siyah, c düşeyi Filinin sorununu fiançettoyla çözmeye çabalıyor.

15	f4	A × e5

Dikkat edilmeli ki, tam e düşeyi Piyonu açılışlarının sıkışık durumunda olduğu gibi, Siyah kırışma için her fırsatı değerlendirmeye çalışarak oyunu biraz gevşetiyor.

16	f × e5	c5

Büyülü özgürlük hamlesi. Siyah kırışmayı zorlayarak bu hamleyi olası kıldı. Onunla tam denkliğe erişti.

ŞEKİL 381
16...c5'den sonraki konum

Aşağıdaki çeşitleme Beyazın Vc2 yerine Kc1 oynadığı yedinci hamleden dallanıyor. Ve de şöyle sürüyor:

7	**Kc1**	**c6**

(Varsayalım ki bu noktada Siyah 7...c6 yerine 7...c5 oynayarak bir yarma yapmaya karar vermiş olsun. Şöyle sürdürebilirdi: 8.c×d5, e×d5; 9.d×c5, A×c5; 10.F×f6, F×f6; 11.A×d5 ve Beyaz, Siyahın merkezini arıtmış, bir açık düşeyi denetimine almış, d5'i ele geçirmiş ve Siyahın beş Piyonuna karşı altı Piyon edinmiş olurdu. Bununla da kanıtlanır ki her ne denli c5 özgürleşme hamlesi sayılırsa da, koşullar uygun olmadıkça yapılamaz.)

8	**Fd3**	**d×c4**
9	**F×c4**	**Ad5**
10	**F×e7**	**V×e7**
11	**0-0**	**A×c3**
12	**K×c3**	**e5**

ŞEKİL 382
12...e5'den sonraki konum

c düşeyi Fili, bu hamleyle Siyahın oyununu özgürleştirerek canlanır. Şanslar şimdi hemen hemen eşit. Bununla birlikte, Beyaz bu kurtuluş hamlesini saldırgan bir ilerleyişle karşılayabilir: d5. (Şimdiye değin değinilmemiş daha esnek bir kural şudur: bir d düşeyi Piyonu açılışında Siyah e5 oynadığı zaman, Beyaz bu hamlenin etkilerini d5 ile yalanlayabilir -ya da hemen hemen yalanlayabilir- kuşkusuz d5'in Beyaz için tehlikeye sokucu yan etkileri olmaması koşuluyla. e düşeyi Piyonu açılışlarındaysa tersine, Siyah d5 kurtuluş hamlesini yaptığı zaman Beyaz e5 deneyebilir.

Beyaz, yukarıdaki çeşitlemeyi 11.0-0 yerine 11.Ae4 oynayarak düzeltebilir. Bu, kırışmalardan sakınmaya dönüktür ve de, bildiğiniz gibi, genel olarak Siyahın yararınadır. Bu çeşitleme şu biçimde sürebilir:

11	Ae4	A5f6
12	Ag3	Vb4+

13	Vd2	V×d2+
14	Ş×d2	Kd8
15	e4	...

ŞEKİL 383
15.e4'den sonraki konum

Çoğu kez Siyahın yararına olan ve Beyazın atak umutlarının dişlerini söken Vezir değişmesi, burada Siyaha az yarar sağlar. Beyazın merkez Piyonları hamleyi en az kışkırtıcı biçimde dengelemişler. Öte yandan Siyah şimdilik e5 ile kendisini rahatlatacak konumda değil. Ve görünüşüne karşın Beyazın Şahı oldukça güvencede; «yapay» bir rok -Şc2 ve Şb1 oynayarak- yapabilir, Şahını olduğu yerde bırakabilir ya da onu Piyonların momentine* katılıp onları desteklemesi için d3'e bile oynayabilir.

* Moment sözcüğü bilindiği gibi Kütle × hız olarak tanımlanan bir fizik terimi olmasına karşın burada Piyonların hem koruyucu kütlesi hem ilerlemesi desteklendiğinden çok yerinde kullanılmış oluyor, bu nedenle de Türkçeleştirilmedi (Ç.n.)

Bununla birlikte kırışmalar Siyaha, kırışma yapmadan edineceğinden daha rahat bir oyun sağlar ve -belki geçici olarak- Beyaz d düşeyi Piyonunun açmazda oluşundan canlı bir oyunla yararlanabilir. Toplu olarak denilebilir ki yanlardan hiçbiri kesin bir üstünlük elde etmiş değildir.

Geri Çevrilen Vezir Gambiti'ni bırakmadan önce bellibaşlı iki çeşitlemeyi daha tartışacağız: Cambridge Springs çeşitlemesi ve Lasker Savunması.

Cambridge Springs Çeşitlemesi 6...Va5 hamlesiyle belirlenir. Ana gidiş yolu şöyledir:

1	**d4**	**d5**
2	**c4**	**e6**
3	**Ac3**	**Af6**
4	**Fg5**	**Abd7**

(Daha olağan olan 4...Fe7 yerine)

5	**e3**	

(Burada eğer Beyaz yanlışlıkla 5.c×d5 oynarsa bir tuzak olasılığı vardır. Şöyle ki: 5... e×d5; 6A×d5; A×d5; 7.F×d8, Fb4+ ve Beyaz bir araç geride kalır.)

5	**...**	**c6**
6	**Af3**	**Va5**

ŞEKİL 384
6...Va5'den sonraki konum

Siyahın planı c düşeyine Vezir kanadından baskı yapıp Beyaz c düşeyi Filinin olmayışından üstünlük sağlamaktır. Beyazın yanıtları hemen hemen zorunludur ve Siyaha merkezdeki konumunu düzeltme ve oyununu ferahlatma fırsatı verir.

6...Va5'den sonraki sürdürüşlerin sayısı hemen hemen, bu çeşitlemenin oynandığı usta turnuvaları sayısıncadır. Biz bunlardan yalnızca birini inceleyeceğiz.

7	**Ad2**	...

Beyaz Vezir kanadını desteklemek için Atını kaydırır.

7	...	**Fb4**

Siyah, atağa başka bir araç taşıyarak yanıtlar.

8	**Vc2**	**0 - 0**
9	**Fh4**	**c5**

ŞEKİL 385
9...c5'den sonraki konum

Siyahın tam eşitliği sağlamak için şimdi çok az sıkıntısı olacak.

Cambridge Springs çeşitlemesinden sakınmak çabasında olan Beyaz, Piyonları yedinci hamleden önce değişmeyi dener. Oysa bu, Siyaha iyi bir şans veren ve Değişme Çeşitlemesi olarak bilinen çeşitlemeye yol açar.

Lasker Savunması, tüm satranç elemanlarının eşit yaratıldığı, Geri Çevrilen Vezir Gambitinde Beyazın, Siyahın araçlarını kuşatmak onların hareketliliğini önlemek ve doğrusu Siyahı onlarsız oynamaya zorlamak gibi başkasına verilemez bir hakkın sahibi olmadığı düşüncesine dayanmıştır. Bu nedenle Siyah, Beyazı değişmeye zorlayarak oyununu rahatlatmaya çalışır. Örneğin, eğer Siyah, kendisi için hemen her zaman yararsız, c düşeyi Filiyle rakibinin etkin ve hareketli c düşeyi Filini değişmeye Beyazı zorlayabilirse Siyah kazançlı, Beyaz zararlı olur. (Bu, kuşkusuz doğrudan doğ-

ruya olamaz çünkü Filler ayrı renkli karelerdedirler. Ne var ki bunun dolaylı yolları vardır.)

Lasker savunmasında anahtar hamle 7... Ae4'dür. Ve her ne denli kesinlikle gerekli değilse de, diyebiliriz ki Siyahın ilk yatayından ödün vermemek için, ondan önce 6...h6 gelmesi uygun olur.

Buradaki, Lasker Savunmasının birçok çeşitlemesinden biridir:

1	**d4**	**d5**
2	**c4**	**e6**
3	**Ac3**	**Af6**
4	**Fg5**	**Fe7**
5	**Af3**	**0 - 0**
6	**e3**	**h6**

Bu hamle birkaç yönlü yarar sağlar. Siyah Şaha bir kaçma kapısı sağlaması bir yana Beyazı açmazı korumak ya da korumamak konusunda bir bakıma yükümlülüğe sokar. Eğer Beyaz şimdi F×f6 oynarsa iki Fil üstünlüğünü Siyaha vermiş olur. Eğer h4'e geri çekilirse bu niyette olmadığını ya da ona kalırsa, kırışmaya yanaşmayacağını bildirmiş olur. Eğer f4'e çekilirse Siyah 7...c5'ile doyurucu bir oyunla yanıtlayabilir.

7	**Fh4**	**Ae4**

Anahtar hamle. Beyaz, Siyahın parmak kelepçesiyle sıkılmış konumunu, daha önce de birçok kez yinelediğimiz gibi, bir kırışmaya ister istemez izin vererek gevşetmek zorundadır.

ŞEKİL 386
7...Ae4'den sonraki konum

8 **F × e7** **V × e7**

Beyaz değişmeden kaçmayı deneyecek olursa Siyaha oyununu düzeltme şansı verdiğiyle kalır. Örneğin, 8Fg3, A × c3; 9b × c3, c5 ve Siyah (önceki çeşitlemelerin kimilerinde olduğu gibi) sorunlu çocuğunun güçlüklerini Fb7 ile çözebilir. Eğer 8.A × e4, d × e4; 9, F × e7, V×e7; 10. Ad2 ise Siyah şimdi kurtuluş hamlesi 10...e5 oynayabilir.

8...V × e7'den sonra Beyaz üç «olağan» sürdürüş yoluna sahip: 9.c × d5, 9.Vc2, 9.Kc1. Her üç yol da kaçınılmaz olarak daha çok kırışmaya yol açar. Denemek için seçeceğiz.

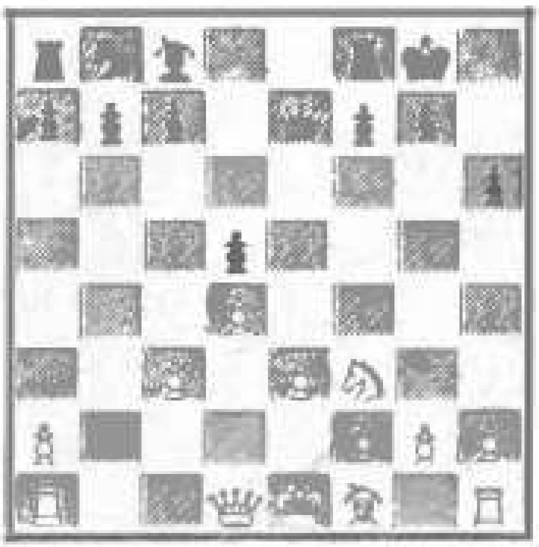
9 **c × d5** **A × c3**

(Doğal olarak 9...e × d5 değil çünkü bunu 10.A × d5 ile bir Piyon yitiği ve başka bir rahatlatıcı kırışma yitiği izleyecekti.)

10 **b × c3** **...**

Ve şimdi Piyonun alınması olasıdır.

10 **...** **e × d5**



ŞEKİL 387
10...e × d5'den sonraki konum

a) Beyazın, öteki çeşitlemelerde elde ettiği güçlü merkeze sahip olmadığına;

b) Beyazın gelişmede bir öncelik elde edemediğine;

c) Siyahın, Beyazı güçlü c düşeyi Filini değişmeye zorlamayı başardığına;

d) Siyahın sorunlu çocuğu, c düşeyi Filinin artık sorun olmadığına dikkat ediniz.

Savaş bu noktada denk, Siyah artık sıkışık bir oyunla engellenmiş değil. Lasker'in taktik zekâyla gerçekleştirilmiş stratejisi bedelini ödemiştir.

COLLE ve TAŞ DUVAR SİSTEMLERİ

d Düşeyi Piyonu partileri; Kabul Edilen Vezir Gambiti, Geri Çevrilen Vezir Gambiti ve Hint sistemleri (bu konu biraz ileride) denilenlerin dışında öteki tüm d düşeyi Piyonu açılışlarının teknik adıdır. Biz bu sistemlerin yalnız-

ca ikisini inceleyeceğiz: Colle sistemi ve Taş Duvar sistemi.

Colle sistemi gerçekte, renkleri yer değiştirmiş Geri Çevrilen Vezir Gambitidir. Yani Beyaz savunma yapar ve e4 ya da c4 ile oyununu ferahlatma araşıyındadır. Öyleyse Beyaz bu oyunu niçin benimser? Çünkü o açık olarak, düzenlemesini fazladan bir hamleyle savunuyor. Eğer kimi şeyler Lasker Savunması gibi dengelenebilirse o özgür hamleyle neden ileri atılmasın? Bu yaklaşım benimsendiğinde Beyaz kendi kendini 3e3 ile isteyerek kapatır. Ne var ki o, bu serbest hamlenin gücüne yalnızca geçici olarak güvenir. Stratejik olarak, gerekirse bir Piyon silindiriyle desteklenmiş, bir Şah kanadı atağı amaçlar.

Taktik olarak Beyaz, merkezde ansız bir ileri çıkış planlar, bu ileri çıkışı önceden Abd2 ile arkalar. Eğer Siyah, merkezde bir kırışmayı kabul ederse, Beyazın kapalı Fili kendisini bir anda özgürleşmiş bulur. Beyazın geri kalan tek sorunu yalıtılmış d düşeyi Piyonu olabilir. Eğer atağını büyük çarkın içine yeterince çabuk getirebilirse Piyon sorunu kendiliğinden çözülecektir.

Siyaha göre, en iyi denklik şansı, görece olarak kolay, bir taktik önlem içinde yatıyor; c düşeyi Filini çabucak açılmak (Burada Beyazın merkezi açarak teslim etmesiyle olası olmaktadır.) ve Siyahın merkezini dondurmak.

O zaman, bu sonuçlar akılda tutularak tipik yol şu hali alır:

1	**d4**	**d5**
2	**Af3**	**Af6**
3	**e3**	...

c düşeyi Filinin bilerek kapatılması.

3	...	**c5**

Burada sorun yok çünkü merkez Beyazın tekelinde değil.

4	**Abd2**	**Abd7**
5	**c3**	...

Siyahla Beyazın rollerinin nasıl tümüyle tersine döndüğüne dikkat edin.

5	...	**g6**
6	**Fd3**	**Fg7**
7	**0 - 0**	**0 - 0**

Şekil 388
7...0-0'dan sonraki konum

8	**b4**	**c×b4**
9	**c×b4**	**Ae8**
10	**Fb2**	**Ad6**
11	**Vb3**	**Ab6**
12	**a4**	**Ff5**

ŞEKİL 389
12...Ff5'den sonraki konum

c düşeyi Filini geliştiren Siyahın sorunu artık çözüldü; konumda tam bir eşitlik var.

Siyah c düşeyi Filini aynı derecede kolay bir oyunla çok daha önce -üçüncü hamlesinde- geliştirebilirdi. O gidiş şöyle sürer:

1	**d4**	**d5**
2	**Af3**	**Af6**
3	**e3**	**Ff5**
4	**Fd3**	**e6**
5	**F×f5**	**e×f5**

ŞEKİL 390
5...e × f5'den sonraki konum

Her iki yan da nerdeyse rok yapacak ve Siyah Ae4 oynayacak, kuşkusuz, merkezi iyice dengeleyen güçlü bir ileri karakol.

Açılışların alışkanlık halinde öğrenilmesini hemen tümüyle olanaksız kılan, yeni şeylerin (yeni çeşitlemeler, tümüyle yeni sistemler) satranç turnuvaları ve maçlarını ezip geçmesidir, tıpkı Dearborn'lu Ford'ların yaptığı gibi.*

Ve bu ürün doğrudan doğruya gelişim arayışının bir sonucudur.

Eğer Siyah, şimdiye değin Beyaz için yararlı olan yöntemlerden kimilerinin acısını çıkaran bir çeşitleme bulursa, Beyazın da, kuşkusuz, gerekli zaman içinde, bir karşı çeşitleme getirmesi hemen hemen kaçınılmazdır.

Açıktır ki gelişme için araştırma kendi kendini sürdüren bir işlemdir (ya da daha az bi-

---

* Amerika'lı büyük sanayici Henry Ford Dearborn'ludur (Ç.n.)

çimsel ve pek incelikli olmayan bir deyimle bir kısır döngüdür).

Beyaz, Colle sistemindeki gelişme araştırmasından Taş Duvar sistemine erişti (ilk düşünüş öyleydi) denilmişti çünkü, Beyazın kurduğu Piyon-Araç engeli aşılamazdı. Aşağıdaki hamlelerle belirlenir:

1	d4	d5
2	e3	Af6
3	Fd3	c5
4	c3	...
5	f4	...
6	Af3	...

Siyah hamleler, Beyazın kurgusunu daha açık göstermek için atlanmıştır. Yarar ve zarar hesabının ayrıntılarına girmeden önce Beyazın kendi kendini tutuklamasının arkasında yatan düşünce biçimine bir göz atalım.

Beyaz, Siyahın rok yapmış Şahına karşı, olabildiğince erken, doğrudan bir saldırı başlatmak niyetinde. Bu saldırının temreni şimdi d3' de olan ve az çok atağa açık h7'yi amaçlayan Fildir. Beyaz, Fili Vezirle ve olası olursa h düşeyi Kalesiyle desteklemeye niyetleniyor. (Felç olmuş c düşeyi Fili tarafından sımsıkı kilitlenmiş a düşeyi Kalesini herhangi bir destek sayamayacağı kesin).

Yabansı görünüşlü f4 hamlesi, Siyahın bir Atla merkezi tutmasını önlemeyi amaçlamış. Bunun da nedeni Beyazın kanat atağının mer-

kezde bir saldırıyla etkili biçimde karşılanabilmesidir. f4'deki Piyonun e5'deki bir Beyaz Ata koruyucu olarak görev yapması da tasarlanmıştır.

Beyaz, h düşeyi Kalesini zikzak hamlelerle (K-f3-h3) oyunun içine sokmaya niyetli. O siyahın h7'yi koruyan f6'daki Atını yerinden oynatmak için Şah kanadı Piyonlarını ilerletmeyi de planlıyor. Eğer işler iyi giderse atak başarılı olabilir.

Eğer işler iyi giderse. Oysa güçlük var.

Siyahlarda oynayan oyuncu Beyazın planını ayrımsadıysa Taş duvarın sıvasını kazımakta güçlük çekmeyecektir. Yine de, Taş duvara yabancı bir oyuncu, kolayca kendisini kötü bir yolda sanabilir.

Örneğin diyelim ki Siyah, tümüyle ussal görünen, aşağıdaki hamleleri oynadı:

1	**d4**	**d5**
2	**e3**	**Af6**
3	**Fd3**	**e6**
4	**Ad2**	**Abd7**
5	**f4**	**c5**
6	**c3**	...

Beyaz bu hamleyle Fili için kaçış yolu oluşturuyor. Şimdi atak altında kalırsa c2 ya da b1'e çekilebilir ve yine de aynı köşegen boyunca vurucu olarak kalır. Taş duvarın büyük zayıflığı belli oldu: geri kalmış bir e düşeyi Piyonu oluşturdu.

6	...	**Fd6**
7	**Agf3**	**0 - 0**
8	**0 - 0**	**Ae4**

ŞEKİL 391
8...Ae4'den sonraki konum

9	**A × e4**	**d × e4**
10	**F × e4**	**f5**
11	**Fd3**	...

ŞEKİL 392
11.Fd3'den sonraki konum

Beyaz şimdi Ae5 oynayacak, Vezirini h5'e getirecek, Kalesini zikzak hamleyle h3'e getirip ileri sürecek. Siyah eğer Af6 ile savunursa Be-

yaz, konumu korunabilir gibi olmayan Atı yerinden oynatmak için Şah kanadı Piyonlarını ilerletecek. Ve eğer Siyah merkezi yarmayı denerse Beyaz Piyonları değişecek, c düşeyi Filini rahatlatacak ve c düşeyi Filiyle a düşeyi Kalesine kavganın içine girme şansı verecek.

Şimdi Siyahın, Beyazın stratejisine karşı akıllı davranması halinde ne olacağına bir göz atalım :

1	d4	d5
2	e3	Af6
3	Fd3	c5
4	c3	Ac6
5	f4	Fg4
6	Af3	e6
7	0 - 0	Fd6
8	Ve1	...

(Atı açmazdan kurtarmak için)

8	...	0 - 0
9	Ac5	Ff5

ŞEKİL 393
9...Ff5'den sonraki konum

Ve Siyah dengeler. Beyaz Filleri değişmek zorunda ve atağın temreni, f düşeyi Fili, artık yok. Beyazın bulduğu gelişme daha da geliştirilmiştir ama Siyah tarafından. Böylece kutsal taçlı satranca geçiyoruz.

Hint Sistemleri

Hint sistemleri tüm açılışların (e düşeyi Piyonu, d düşeyi Piyonu ya da herhangi bir Piyon) en karmaşık ve güç olanlarıdır. Sonuçta içine aldığı konumlar bir yana, güçlüklerinin temel nedeni onları kullanan oyuncunun daha az kapsamlı öteki sistemlerin düzünelercesini bilmek zorunda olmasıdır. Neden? Çünkü, Hint sistemleri hepsinin yerine geçebilir. Ve kendisine tüm üstünlükleri sağlayacak gidişe hangi gösterişsiz yoldan döneceğini bilen oyuncu oyunun öncüsüdür. (Ve de kuşkusuz rakibinin ilerisinde.) Örneğin, yollardan biri, Siyahın atak olduğu Tersine Ruy Lopez'e dönüşebilir. Eğer Siyah bunu yapabilirse Beyazın işi biter.

Hint sistemleri üç ana öbeğe ayrılır: Nimzo-Hint, Vezir Hint; Gruenfeld-Şah Hint; ve Eski Hint. Ayrıca zaman zaman bir anda çıkıveren çarpıcı çeşitlemeler. Üç ana öbek sırasıyla, şu hamlelerle belirlenir:

1	**d4**	**Af6**
2	c4	**e6, g6** ya da **d6**

Siyahın Af6 oynamaktaki düşüncesi iki yönlüdür:

1. Vezir Gambitinden sakınır (ya da sakınmaya çalışır).

2. Kendisine son derece esneklik sağlar. Yeni bir Piyon hamlesi yapmadan, uygun bir zamanda, en iyi üstünlüğü veren yolu benimsemekte özgürdür.

Hint sistemlerine girmeyeceğiz, çünkü böyle bir gezinti Hint sistemlerinin içinden geçebileceği yollar üzerine ön bilgiler olmadan anlamsız olacaktır. Oyun tahtası üzerinde eğer 1... Af6 ile karşılaşırsanız açılış oyunu genel kural ve ilkelerine güvenerek olabildiğince titiz ve mantıklı olarak oynamaya çalışmanız iyi olur. Sıra her size geldiğinde doğru bir hamle seçerseniz çok yanlış yapmazsınız ve de süreç içinde epeyce şey öğrenirsiniz.

Gambitler

Açılışların incelenmesini gerçek Gambitlere (hızlı gelişme ve iyi bir konum için bir, kimi kez daha çok, Piyonun bilerek verildiği açılışlar) bir göz atarak bitireceğiz. İncelediğimiz yolların kimisine benzemez biçimde, bilerek verilen Piyonun kolayca geri alınma umudu yoktur. Eleman, tempo ya da alan için ya da her ikisi için kurban edilmiştir.

Kimi gambitlere geçmeden önce...

DURUN!

Elinizdekini sınayın:

Kendini sınama sorusu No: 17

a) Aşağıdaki konumda (Geri Çevrilen Vezir Gambitinin konum değişimiyle oluşmuş) hamle Beyazdadır. Siyah b5 oynayarak File atak yapmıştır. Beyaz, Siyahın b4 ile sürdürerek Ata atak yapacağını ve kendisinin Ae4 ile yanıtlayabileceğini umuyor. Bu durumda Beyaz Filini nasıl geri çekmelidir?

ŞEKİL 394

b) Aşağıdaki konumda Beyaz h4 oynamış. Siyah File atak yapıyor. Siyah bu güçlüğü Va5+ ile savuşturmaya çalışıyor. Beyazın hangi hamlesi Siyahın bir aracına mal olacak?

ŞEKİL 395

c) *Aşağıdaki konumda hamle Siyahtadır. O, bir hamleyle Beyazı bağlayabilir. Hangi hamleyle?*

ŞEKİL 396

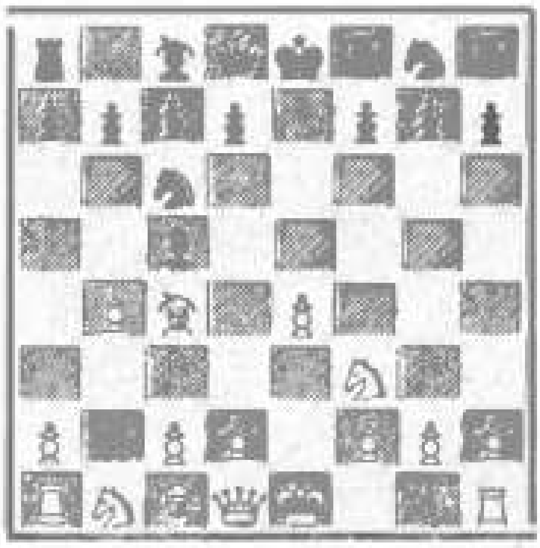
Gambite dönelim.

Gambitlerin değerleri satranç forumlarının bir çoğunda ayrıntılarıyla tartışılmıştır. Ancak, bizim yaptığımız da şans denemek değil, biz nedeni ne diyoruz. Bizim uslamlamamız şu gibi yolları izler; bir gambit, her ne denli planından kuşku duyması gambiti yapan için daha kötü olabilirse de, herhangi bir açılıştan ne daha iyi ne daha kötüdür. Olağan bir açılışta yolunu yitiren ya da şaşıran bir oyuncu sıkışık bir duruma düşebilir ya atak yapacağı yerde savunma yapar ya da merkezi bırakır. Gambitte, sarsak adımlı oyuncu yalnızca bu konumların bir ya da birkaçıyla yüz yüze gelmekle kalmıyacak kendisini eleman eksikliğiyle de karşı karşıya bulacaktır.

Bu nedenle gambit oynayacağınız zaman onu tam hakkıyla oynayın.

EVANS GAMBİTİ

Evans Gambiti, hemen hemen 150 yıl önce W.D. Evans adlı bir kaptan tarafından Giuoco Piano'nun bir dalı olarak tanıtılmıştı. 4. b4 hamlesi ile belirlenir. Bu hamleyle çabuk gelişme umudu için b düşeyi Piyonu bilerek verilir.



ŞEKİL 397
4.b4'den sonraki konum

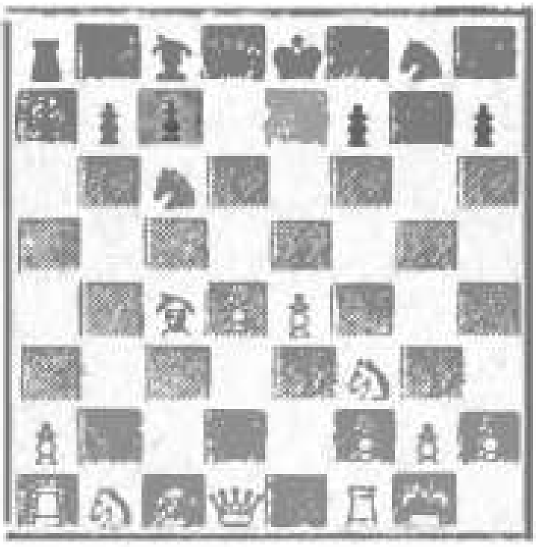
İşe yarar mı? Yanıt iki şeye dayanır: oyuncuların benimsediği yola ve oyuncuların kim olduğuna. Beyaz eğer saldırgan bir yol seçerse etkili ve hızlı bir atak başlatabilir. Ne var ki eğer Siyahın, onun ne olduğu üzerine bilgisi varsa hiç rahatsız olmadan atağın acısını çıkarabilir. İşte Evans'ın tipik yollarından birkaçı:

1	e4	e5
2	Af3	Ac6
3	Fc4	Fc5

4	b4	F×b4
5	c3	Fa5
6	d4	e×d4

Beyaz üstün gelişme uğruna ikinci bir Piyon veriyor.

7	0-0	Fb6
8	c×d4	d6



ŞEKİL 398
8...d6'dan sonraki konum

Düşünce olumlu görünüyor, Beyaz gelişmede önemli ölçüde önde, iki aracını yetkin karelere yerleştirmiş; rok yapmış ve gelişmemiş araçlarının bile (Kaleler dışında) çalışmasına açık yollar var. Siyah rok yapabilmek için önce yolu açmalı; merkezde yalnızca zayıf bir basamağı var (Beyazın iki merkez Piyonu ile karşılaştırınca) üstelik onun f düşeyi Fili de en iyi karesinde değil.

Öyle de olsa görünüş aldatıcı. Siyah resmin dışında olmaktan uzak. Doğru bir oyunla yine de dengeleyebilir. (Ya da başka bir deyişle Si-

yah, Beyazın yanlış oynamasıyla dengeleyebilir.)

Örneğin 1861'de oynanmış bir parti şöyle sürmüş:

9	**d5**	**Aa5**
10	**Fb2**	**Ae7**

(10...A × c4 değil çünkü bu yalnızca Va4+ ile izlenecekti, oysa bu elemanları denkleştirip Siyaha zaman yitirtebilir.)

11	**Fd3**	**0 - 0**
12	**Ac3**	**Ag6**
13	**Ae2**	...

Bütün bu At manevraları temelde konumsal olmaktan çok taktik bir oyun olan Evans gambitine oldukça yabancıdır.

13	...	**c5**
14	**Vd2**	**f6**
15	**Şh1**	**Fd7**

Beyaz daha da edilgin oynuyor. Bütün bu açık yollarla bir atak oluşturmalıydı. Siyah, Beyazın oldukça zayıf Vezir kanadı üzerinde yerel çarpışmalar yapma yanılgısından yararlanır.

16	**Kc1**	**a6**
17	**Ae1**	...

(Hâly mnevra yapıyor)

17	...	**Fb5**

ŞEKİL 399
17...Fb5'den sonraki konum

Beyazın kestirme oyunu Vezir kanadı atağıyla baskı için Siyaha şans veriyor. Siyahın c düşeyi Piyonunu sürmesiyle oluşacak açık düşey ve onun Siyah a düşeyi Kalesi tarafından alınmasıyla temizlik çabucak başlayacak.

Yanlış bir yaklaşımın nasıl yapılabileceğini gördük, şimdi de doğru yaklaşıma bir göz atalım. Konumu bir önceki şekle alacak (8...d6'dan sonraki konum) ancak değişik bir yolda ilerleyeceğiz. Şöyle başlıyor:

9	**Ac3**	**Aa5**
10	**Fg5**	**f6**
11	**Fe3**	**Ae7**
12	**h3**	...

f3'deki Atın açmazlanmasının önlenmesi burada zaman yitirme değildir.

12	...	**Fd7**
13	**Fb3**	...

ŞEKİL 400
13Fb3'den sonraki konum

Beyaz daha üstün durumda ve güçlük çekmeden kazanacak. Merkez Piyonları yalnız güçlü olmakla kalmadı, aynı zamanda ilerlemekle de tehdit ediyor. Bütün araçlar saldırganca yerleşmiş ve rakip yarı alana ilerlemeye hazır.

Beyaz için belki de en sağlam yol Siyahın daha alışılmış 7...Fb6 yerine yanlış olarak 7... d×c3 oynadığı konumdur. Bu Siyaha üç artık Piyon verir ama Beyaz görkemli bir gelişmeyle ezici bir atak yapma gücü kazanır. Gerçekte çeşitleme Uzlaşma Savunması olarak bilinir çünkü Siyah açıkça ve kötü biçimde uzlaşmıştır.

Sonrasında oyun aşağıdaki gibi sürebilir:

8	**Vb3**	**Vf6**
9	**e5**	**Vg6**
10	**A×c3**	...

ŞEKİL 401
10.A × c3'den sonraki konum

Beyaz üç Piyonundan birini geri alır. Ag5' den sonra f7 üzerine saldırıyla tehdit ettiğine dikkat edin.

10 ... b5

Siyah atağı saptırmaya uğraşıyor. O, 10... F × c3'de deneyebilirdi (aynı başarısızlıkla). Bu 11. V × c3'ü getirir; Siyah şimdi 11...b6 deneyebilir, bunu e6 izler, ya da 11...Age7; bu 12. Ag5, 0-0; 13. Fd3 ile izlenir ve son yakındır. Ya da 10...Age7'yi deneyebilirdi bu 11.Fa3, 0-0 12. Ad5 ile izlenebilir ve atak sürer.

11	A × b5	Kb8
12	Ve3	Age7
13	Ve2	...

Beyaz Ah4 ile Siyah Veziri bir anda almakla tehdit ediyor.

13	...	Vh5
14	Fa3	...

ŞEKİL 402
14Fa3'den sonraki konum

Siyahın geleceği gerçekten karanlık. Beyaz, Kalelerini merkeze getirip baskı uygulayabilir. Siyahın sıkışık konumu elverişli herhangi bir savunmayı olanaksız kılıyor. Oyunu yitirmiş durumda.

Evans'da Siyah için en iyisi 6...e×d4 yerine 6...d6 ile başlayan yoldur. (Burada ders alınacak bir şeyler var gibi: Siyah ne denli çok Piyon kaparsa konumu o denli kötüleşir; ne denli az alırsa o denli iyidir.)

d6'nın değeri açıktır. Bu hamleyle Siyah kendi c düşeyi Fili için bir yol açar, merkezde bir Piyon bulundurur ve -en önemlisi- Beyazı bir başka tempo ödülünden yoksun bırakır. Tipik sürdürüş şöyle olabilir:

7	**Vb3**	**Vd7**
8	**d×e5**	**Fb6**
9	**Fb5**	...

(Zaman yitiği. Beyaz daha önce aldığını şimdi bağışlıyor)

9	...	**Age7**
10	**e × d6**	**c × d6**
11	**Fa3**	**Vg4**

ŞEKİL 403
11...Vg4'den sonraki konum

Siyahın şansı daha da çoğalmış. Araçlarının hepsi hareketli ve V × e4 + ansız tehditi Beyazı uzlaşmaya zorlayabilir.

ŞAH GAMBİTİ

Şah Gambiti 1.e4, e5; 2.f4 hamleleriyle belirlenir. Beyazın ikinci hamlesinin amacı f düşynin denetimini ele geçirmek (kuşkusuz açmayı zorladıktan sonra) ve sonra Siyahın zayıf noktası f7'ye karşı bir atak başlatmaktır. Beyazın, oyunun kalan bölümüne yaklaşımına bağlı olarak, önce ya da sonra, ve 2...e × f4 ile gambitin kabul edilmesinin hemen arkasından d4 olası olacaktır. (Ancak Beyaz, önce Siyahın Vh4 + 'ine karşı önleyici adımları atmış olmalıdır.)

Beyaz için en eski gidiş yollarından biri çağdaş satrancın gelişimiyle gözden düşen Muzio Gambiti'dir, şöyle süren bir gidiş yolu:

2	...	e × f4
3	Af3	g5
4	Fc4	g4
5	0 - 0	...

ŞEKİL 404
5.0-0'dan sonraki konum

Beyaz bir araç sunuyor. Bunun etkisi gambitin tanıtıldığı 400'ü aşkın yıldan bu yana her zaman heyecan verici olmuştur. Bir turnuvada binde bir kez oynandığında şaşmaz bir biçimde izleyicilerin soluklarını tutarak «Muzio! Muzio oynuyor!» diye fısıldaşmalarına yol açar. Bu, Muzionun sağlam olmadığı ve kişinin yalnızca rakibini psikolojik olarak korunmasız bırakmayı planladığı biçimindeki genel izlenimin bir sonucu olabilir.

Oysa, sağlam ya da değil, Muzio değişmez biçimde, satranç tahtasına kıvılcımlar saçılmasına neden olur.

5	...	**g×f3**
6	**V×f3**	...

Kimi oyuncular, bir süre önce, daha da iyi bir düşünceyi öne sürmeyi denediler, 6.F×f7+ oynamak ve yalnızca bir At ve Piyon değil bir de Fili bilerek vermek. Ne var ki 6...Ş×f7; 7. V×f3, d6; 8.V×f4+, Af6; 9.d4, Ac6'dan sonra Siyah, Beyazın eleman azlığından yararlanabilmek üzere güçlerini yeterli etkinlikte yeniden toplayabiliyordu.

6	...	**Vf6**
7	**e5**	**V×e5**
8	**d3**	**Fh6**

Atak ve savunma f4'deki Siyah Piyonu amaçlıyor.

9	**Ac3**	**Ae7**
10	**Fd2**	...

ŞEKİL 405
10.Fd2'den sonraki konum

Beyaz, bilerek verişlerine karşılık girişim önceliğini edinmiş. O, Kae1 oynayarak Siyah Veziri kaçırmak ve Ad5 ile sürdürerek güçlü bir Şah kanadı atağı oluşturmakla tehdit ediyor.

Siyah oyununu 6...Ve7 ile, 6...Vf6 ile olduğundan daha çok geliştirebilir. Oyun o zaman aşağıdaki gibi ilerleyebilirdi.

7	**d4**	**Ac6**
8	**V×f4**	**Fh6**
9	**V×f7+**	**V×f7**
10	**F×f7+**	**Şd8**
11	**c3**	**F×c1**
12	**K×c1**	...

ŞEKİL 406

12. K×c1'den sonraki konum

Beyazın bilerek verdiği Atın hesabı kapatıldı ama Siyahın çıkarına. Siyah değişme yolları bularak ya da kırışmaya zorlayarak o ilk bilerek verişi Beyaza giderek daha pahalı ödetecek. Beyazın tek gerçek denge öğesi güçlü mer-

kezidir. Bununla birlikte Siyahın üstün güçleri karşısında denge sağlamak için iyi oynamak zorunda.

Muzio, Şah Gambitinden dallanan bir çok gambitin, kuşkusuz en iyi bilinenidir. Ancak, Şah Gambiti'nin kendisi -yalın Şah Gambiti, başka bilerek verme olmayanı- yine de daha iyi bilinir.

İşte Siyahın çabucak dengelediği bir gidiş:

1	**e4**	**e5**
2	**f4**	**e×f4**
3	**Fc4**	**d5**
4	**F×d5**	**Vh4+**
5	**Şf1**	**Af6**
6	**Ac3**	**Fb4**

ŞEKİL 407
6...Fb4'den sonraki konum

Siyah girişim önceliğini ele geçirmiştir, gelişmede önde oluşu da etkileyici; Fillerinin açık geçekleri var ve roka hazır. Beyaz sıkışık ve manevra için yer darlığı çekiyor.

Oysa Beyaz için daha iyi birçok yol var. Örneğin:

3	Af3	d5
4	e×d5	Af6

(4...V×d5; 5Ac3 değil, çünkü Siyah Vezirin geri çekilmesi Beyaza, Siyahın yitirdiği zaman içinde, gelişmesini hızlandırma fırsatı verir.)

5	Ac3	A×d5
6	A×d5	V×d5
7	d4	Fe7
8	c4	Ve4+
9	Fe2	Ff5
10	0-0	Ac6
11	Ke1	0-0-0

ŞEKİL 408
11...0-0-0'dan sonraki konum

Şanslar eşit. Ancak Beyaz 9.Fe2 yerine Şf2 oynamakla oyununu daha da geliştirebilirdi. Beyaz sonra da 10.c5 ile sürdürebilir bu ona girişim önceliği sağlar ve olağanüstü atak şansları verirdi.

BLACKMAR GAMBİTİ

Bu bölümü Vezir Piyonu açılışında yaşama geçen bir gambite, Blackmar Gambitine, kısa bir bakışla bitireceğiz. O aşağıdaki hamlelerde olduğu gibi geri tepebilir:

1	d4	Af6
2	f3	d5
3	e4	d × e4
4	Ac3	...

ŞEKİL 409
4,Ac3'den sonraki konum

Siyah burada Piyonları kabul etmeyi sürdürerek daha iyi bir oyuna erişebilir. Örnek olarak:

4	...	e × f3
5	V × f3	V × d4
6	Fe3	Vg4
7	Vf2	e5
8	Af3	Fb4

ŞEKİL 410
8...Fb4'den sonraki konum

5.A × e5 oynamak Beyazın konumunu düzeltmez. Bu nedenle, onun için en iyisi bu durumdan tümüyle sakınmaktır.

Örnek olarak:

1	d4	f5
2	e4	...

(Nereye gidiyor? Bu aynı açılış mı? Evet, konum değişikliğiyle. Ya da daha doğrusu, Siyahın 2...Af6 oynadığı açılış konum değiştirmeyle Blackmar'dır.)

2	...	f × e4
3	Ac3	Af6

Beyaz burada gambit Piyonunu geri almak üzere 4.Fg5 oynayabilir, ya da 4.f3 oynar ki bu her iki yana eşit şanslar sunan yollardan geçen karmaşık bir oyuna yol açar.

4	Fg5	c6

Siyah 4...d5 oynayarak oyunu daha önceki biçime yöneltmeye kalkışırsa pişman olacak. Örneğin: 4...d5; 5.F × f6, e × f6; 6.Vh5+, g6;

7.V×d5, V×d5; 8.A×d5 ve Siyah yalnız bir Piyon daha yitirmekle kalmaz ayrıca kendisini Şah kanadında atağa açık durumda bırakır.

5	**f3**	**Va5**
6	**Vd2**	**e3**
7	**F×e3**	**e5**
8	**d×e5**	**V×e5**
9	**0-0-0**	**d5**
10	**Ff4**	**Vf5**
11	**Ke1+**	**...**

Ve şimdi Beyaz güçlü bir girişim önceliğine ve Şah kanadı atağı için gerilim dolu bir konuma sahip.

ŞEKİL 411
11.Ke1+'den sonraki konum

Herkesin kabul edeceği gibi, açılışlara bakış oldukça kısa oldu. Bununla birlikte eğer o şu iki düşünceyi oluşturduysa amacına ulaşmış sayılır: (a) Eğer size ilk on iki hamlede işletilebilecek olasılık zenginliğinin -hemen hemen sınırsız olasılık bolluğu- en yalın biçimde de ol-

sa ipuçlarını verdiyse (b) Eğer siz bu birkaç açılış ve çeşitlemenin incelenmesinden sağlam açılış oyununun temel ilkeleri üzerine bir fikir oluşturduysanız.

Şurası da anlaşılmış olmalıdır ki bir yan, açılıştan ancak öteki yan kötü oynamış ya da kötü bir yol seçmişse büyük bir üstünlükle çıkabilir. İyi bir çeşitleme iyi oynandığında, açılış oyun ortasına dönerken şanslar hemen tümüyle denk olmalıdır. Beyaz için üstünlüğe yol açan bir oyun biçimi, eğer olasıysa, Siyah tarafından önlenmiş olmalıdır ve de bunun tersi.

Bununla birlikte, diyelim ki açılışlar üzerine hiç bir şey bilmeyen ya da kimi şeyler bilen, oyunun düzenli yollarına aldırmamayı seçen bir rakibe rasladınız. Diyelim ki sol alanda bir yerlerde oynayarak sizi yenmeye çabalıyor.

Açılışları tümüyle öğrenmişseniz ve söz gelimi 87 standart açılışın toplam 1182 çeşitlemesini ezbere biliyorsanız (kitap yüzünden) yıkılırsınız. Zekânızı yitirir, şaşırır, umutsuz kimi şeyler denersiniz ve sonra ya mat olur ya da Vezirinizi yitirirsiniz.

Öte yandan açılış oyununun ilkelerini sağlamca kavramışsanız, kitaptan kurtulmayı deneyen birini yenebilirsiniz.

Örneğin, işte (Siyahlarda) karşılaşabilecececeğiniz kimi şeyler:

1	e4	c5
2	Fc4	...

Siz Sicilya ile başladınız ve rakibiniz kitaplarda hemen bulunamayacak bir hamleyle yanıtladı. (Gerçekte Beyaz bir süre sonra Fc4 oynayabilir; ama hiçbir çeşitlemede -bilinen hiçbir çeşitlemede- Beyazın ikinci hamlesi bu değildir.) Ne yapardınız?

Düşünüp taşınırsınız. Sizin sorununuz merkezi denetlemektir. Taktik amacınız 1...c5 oynamakla Beyazın d4'ünü önlemek. (Açılışınızın stratejik amacını ve c düşeyini ele geçirmeyi düşünmeyin: bu taktik bir sorundur). Şimdi Beyazı merkezden çıkmaya zorlayabilir misiniz?

ŞEKİL 412
2.Fc4'den sonraki konum

O Filini vermek istemez. Böylece:

2	...	e6
3	d4	d5
4	e×d5	e×d5

Ve Beyaz şimdi zaman yitirmek durumunda. Diyelim ki biraz daha kıvrılmaya çabaladı, örneğin 5.Fb5+ ile. Yanıtınız onu yeniden Filini

oynamaya zorlayacak, Fd7 olabilir. Eğer Filinizi almayı denerse, geri almak sizi geliştirecek onu değil. Üç tempo ileri geçeceksiniz; ayrıca gelişmiş bir aracınız olacak (Fili geri alan araç) ve de onun olmayacak.

Eğer Beyaz 3.Ac3 ile d düşeyi Piyonunu korumayı denerse (1.e4, c5; d.Fc4, e6'dan sonra) 3...Af6 ile izleyebilir ve yine önde olursunuz.

Şimdi de diyelim ki rakibiniz (Bu kez Beyazlardasınız) 1.d4 e yanıt olarak 1...g6 oynadı. Ne yapardınız? 2.e4 ile merkezi ele geçirip gelişme hamleleriyle konumunuzu pekiştirirsiniz. Rakibiniz zaman ve alan yitirecek ve sonuç olarak bunları, gerekiyorsa, elemana dönüştürebileceksiniz.

Utku aceleye gelmez. Ancak çok deneyimli bir usta, rakibinin yanılgılarını hızla cezalandırabilir. Siz yavaşça yapın, merkezin sağlam denetimini sağlayın, rakibinizi bir kalıba girmeye zorlayın, vidaları sıkın, ileri atılın. Sonra -ve yalnızca sonra- son atağınızı başlatabilirsiniz (dahası başlatmalısınız).

Hesabı o ödeyecek. Rakibiniz kötü, siz iyi oynadıysanız; siz elverişli, rakibiniz elverişsiz geliştiyseniz; siz zamanı iyi kullandınız rakibiniz onu yitirdiyse -tüm bunlar olduysa- siz kârlısınız. Eğer rakibinizin, tüm kuralları çiğnediği halde önde olması sizi şaşırtıyorsa ne yaptığınıza dikkatle bakmalısınız: belki siz de, haklı utku acelesi içinde, kuralları çiğnemişsinizdir.

Bölüm Dokuz

AVANSLI OYNAMAK

Sekiz bölüm boyunca satrancın amansız mantığı üzerine öğütler, önerilerle size her yandan saldırılmışken birden avansla ilgili bölüme geldiniz. Şaşırmayın. Oyunun zar atarak oynanacağını söyleyecek değiliz. (Gerçekte satranç yüzlerce yıl, hamlenin kimde olduğunu belirlemek için zar atarak oynanmıştır.) Kumardaki avanstan söz ediyor da değiliz. O kendi aranızda işletebileceğiniz bir şey.

Avansla, handikapları anlatmak istiyoruz.

Neden handikaplar?

Çünkü-bir acemi olarak siz-bilgi ve deneyimi sizinkinden beş kat daha çok biriyle oynamaya oturursanız dengeleyici bir avantaja gereksiniminiz olur. Böyle bir avantaj olmadıkça şansınız sıfır olacaktır. Yalnız yengi umudunuzun olmamasıyla kalmıyacak üstelik herhalde deney edinmiş de olmayacaksınız. Sizi neyin yere serdiğini anlayamadan oyun biterse nasıl öğrenebilirsiniz?

İşte bu nedenle avans.

Rakibiniz eğer sizden az daha iyiyse (Bunu belirlemek oldukça kolaydır: denk koşullarla, diyelim, yedi parti oynarsınız; hepsini onbeşden az hamlede kazandıysa bu büyük bir üstünlüktür; yedinin altısını kazandı ve yirmişer hamle yaptıysanız onun üstünlüğü o denli büyük değildir; eğer yedinin beşini siz kazandıysanız siz ona avans vermelisiniz.) size hamle ve beraberlik avansı vermelidir.

Hamle ve beraberlik avansı, Beyazlarda sizin oynayacağınız (hamle) ve berabere kalırsanız yenmiş sayılacağınız anlamına gelir.

Öteki avanslar, handikap sırasına göre şöyledir:

1. Hamle.
2. Piyon (Güçlü olan bir Piyon çıkarır, genellikle f düşeyi Piyonu).
3. Piyon ve iki hamle (Güçlü olan bir Piyon çıkarır ve, Siyahta oynayanın rakibinden önce üst üste iki hamle yapmasına izin verilir).
4. At Avansı (Güçlü oyuncu Beyazlarda oynar ancak b düşeyi Atını çıkarır).
5. Kale Avansı (Güçlü oyuncu Beyazları alır ama a düşeyi Kalesi olmadan oynar. Bununla birlikte Vezir kanadının zayıflaması nedeniyle a düşeyi Piyonunu a2 yerine a3'e alarak oyuna başlayabilir).

6. Kale ve At Avansı (Kale avansındaki aynı koşullar geçerlidir ancak güçlü olan yan b düşeyi Atını da çıkarır).
7. Vezir Avansı (Güçlü olan yan Vezirsiz oynar).
8. Kapatılmış Piyon Avansı (Güçlü olan yan özel bir Piyonla, genellikle f düşeyi Piyonu, mat yapmayı üstlenir. Başka bir araçla mat yapar ya da bu Piyonu yitirirse oyunu yitirmiş sayılır).

Kimi kez başka bileşimler de verilir, örneğin Vezir ve hamle ya da Kale ve iki hamle. Kimi kez de Piyondan başka bir eleman kapatılır: Güçlü yan, örneğin bir At ya da Kaleyle mat yapmayı üstlenir (Kapatılmış adı, üzerinde anlaşma yapılmış aracın bir işaretle belirlenmesinden kaynaklanır).

Avansların seyrek kullanılan daha başka bir biçimi de vardır. Bu biçimde zayıf olan yana, rakibi hamle yapmadan önce, istediği sayıda hamle yapma izni verilir. Ancak bir koşulla: avans alan yan araçlarını kendi dördüncü yatayından öteye yerleştiremez. Siyah ilk hamlesini yaptıktan hemen sonra mat olabilecek biçimde bir düzenleme yapmak tümüyle olasıdır. Bununla birlikte, bu olacak gibi değildir çünkü böyle bir avansı alacak kişi böyle bir mat tuzağının nasıl hazırlanacağını bilmez (ya da bilmemelidir).

Avanslı oyunlarda, her ne denli zorunlu değilse de, başlangıçta özgür hamleler yapacak oyuncunun araçlarını ilk dört sırada tutması görenek olmuştur. Kale avansında, avans veren oyuncunun, Kalesi sanki oradaymış gibi, rok yapma hakkına sahip olması da görenek olmuştur.

Piyon avansı aldıysanız, Piyon değişmesinin güçlü yanın h düşeyi Kalesi için bir açık düşey vereceğini anımsamanız iyi olur. Zayıf bir oyuncu karşısında açık düşey sonuç alıcı olabilir. Belki de Piyon almamanız daha iyi olur. «Çok teşekkür ederim ancak verdiğiniz avantajı kabul edemiyeceğim» ya da bu tür bir şeylerle incelikle geri çevirebilirsiniz.

Buradaki örnek, Piyon ve iki hamle avanslı bir oyundandır. 1795'de Atwood adlı bir beyle Philidor arasında oynanmış. Philidor Siyahlarda oynuyor, f düşeyi Piyonunu çıkarmış.

1	e4	...
2	d4	e6
3	f4	d5
4	e5	...

Beyaz iki hamlesini merkezde bir Piyon tabyası hazırlamakta kullandı. Ancak üçüncü ve dördüncü hamlelerde çok ileri gitti. Merkezi kilitlemek akıllıca bir strateji değildi. Bu, zamanında dünyanın en güçlü oyuncusu olan Philidor'a eylemi merkezden bir kanada kaydırma fırsatı verdi.

Beyazın 1.e4, 2.d4, e6'dan sonra Ac3 gibi bir gelişme hamlesi yapması daha iyi olacaktı.

4 ... c5

ŞEKİL 413
4...c5'den sonraki konum

Şimdi Piyon yapısı, gerçekte, Geri Çevrilen Vezir Gambiti'nin renkleri değişmiş durumudur.

5 c3 Ac6
6 Af3 Vb6

Philidor, Vezirini Vezir kanadına kaydırmakla eylem alanı olarak bu alanı seçiyor. Rakibine özgür bir hamle ve fazladan bir Piyon verdiği halde borusunu öttürüyor.

7 Fd3 Ah6
8 Vb3 c4

İlerliyor. Philidor Vezir kanadına sızacak.

9 V × b6 ...

Piyon çatalına karşı olası tek yanıt.

9 ... a × b6

Ancak gördüğünüz gibi Vezirleri değişmek Beyaz için iyi olmadı. Gerçekte bu, Siyahlar için başka bir düşey açıyor ve a düşeyi Kalesi hamle yapmaya hazır.

10	**Fc2**	**b5**
11	**b4**	**F×b4**

Bilgisiz bir amatör olan Beyaza bir Fil sunulmuş. Bunu kabul etmemeli ama çok ince -ve dikkatli olarak, gelişme ve hareketlilikte yetişmeye çalışmalıydı. Yapmadı.

12	**c×b4**	**A×b4**

ŞEKİL 414

12...A×b4'den sonraki konum

Beyaz yanılgıyı yeni gördü. Bir şeyler yapmazsa Siyah A × c2+ oynayarak Şah ve Kale çatalı yapacak. Beyaz yapabileceği tek şeyi yapıyor.

13	**Şd2**	...

(13.Fd1 çok daha etkili olabilirdi. Daha kötü olmayacağı kesin)

13 ... A × c2
14 Ş × c2 b4

Piyonlar ilerliyor.

15 Fd2 Ka4
16 h3 ...

Beyaz, Vezir kanadında umutların karardığını anladı. Öteki kanatta yayılma başlatıyor.

16 ... Kf8

f düşeyi Piyonunun oyunda bulunmayışı Siyaha, şimdi yararlanmaya çalıştığı bir açık düşey verir.

17 g4 Af7
18 Ag5 A × g5

Düşeyin açılmasını zorlama.

19 f × g5 Kf2

Ve h düşeyi Kalesi saldırıya katılıyor.

20 h4 b5

Philidor, bir ustanın elinde çiftlenmiş Piyonların da güçlü silahlar oluşturabileceğini kanıtlıyor. Oysa g düşeyinde çiftlenmiş Beyaz Piyonlara ne olduğuna bakın.

21 h5 b3+
22 Şb2 ...

ŞEKİL 415
22.Şb2'den sonraki konum

22	...	b4
23	g6	h×g6
24	h×g6	Fa6

Usta, her ne denli onsuzda kolayca kazanabilecektiyse de Fili korumak sıkıntısına katlanıyor.

25	Kh8+	Şd7

ŞEKİL 416
25...Şd7'den sonraki konum

Beyaz bu noktada bıraktı. Durumunun umutsuzluğunu gördü. Örneğin:

27	K×g7+	b×a2
27	K×g7+	Şc6
28	K×a2	K×d2+
29	A×d2	c3+

Ve herşey bitti.

Avans alan bu oyundan hangi dersi alabilir?

İlk ve en açık olanı avans alanın neyse o olduğudur, çünkü rakibi teknikte bir sınır taşıdır ve bu hiç unutulmamalıdır. Zayıf olan yan, eleman ya da tempo üstünlüğünün kendisini daha güçlü oyuncu yaptığı yanılgısına düşmemelidir. Açıkça bellidir ki bu yalnızca denkliğe yardımcı olur. Avanslar, hakca da olsa, oyuncuları ancak kabaca eşit bir duruma kor. Bu eşitliği sürdürmek için yanlışsız bir oyun gerekir.

İkincisi, avans olarak bir Piyon verildiği zaman avans alan açık düşey avantajını kesinlikle dikkate almalıdır. O, eğer olasıysa, güçlü yanı, bir Piyonuyla bu açık düşeyi kapattıracak biçimde bir kırışma yapmaya zorlamaya uğraşmalıdır.

Üçüncüsü, merkezdeki gerilimi bir anda gidermemelidir, bu güçlü yana başka bir alanda eyleme geçmek için seçim özgürlüğü verir. Bunun ne denli yanlış olduğu yukarıdaki oyunun son konumunda açıkça görülebiliyor; merkez Piyonları hareketsiz kaldı. Beyaz 4. e5 ile mer-

kezi kilitleyerek, güçlü rakibine oyun tahtasını değişken edimlerle elde etmek yerine özgürce geçme şansı verdi.

Dördüncüsü, atak yapmak avans alanın işidir. O, nerede ve ne zaman olasıysa, saldırıya geçmeliydi. Girişim önceliğinin ellerinin içinden kayıp gitmesine izin vermemeliydi. Güçlü bir oyuncu girişim önceliğine sahipse kesinlikle yenicidir.

Şimdi, At avansıyla oynanmış bir parti. Avans veren ünlü Paul Morphy, alan Maurian adlı biri. Oyun 1857'de New Orleans'da oynanmış.

(Beyazın b düşeyi Atını çıkarın)

1 e4 e5

(Morphy'nin hiçbir zaman 1.d4 oynamadığı söylenir, gerçekte o d düşeyi Piyonu açılışlarını küçümsüyordu).

2 f4 e × f4

Kabul edilen Şah Gambiti normal koşullarda Siyahlar için pek avantajlı bir açılış değildir. Morphy karşısında olunca, satranç tahtası üzerinde cnına kıymak sayılır.

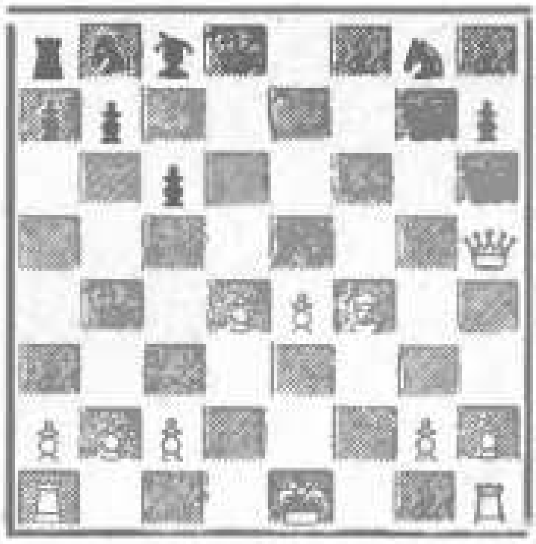
3 Af3 g5
4 Fc4 g4
5 d4 ...

Morphy ikinci bir At sunuyor, oyun bir tür Süper Muzio Gambite dönüşüyor. Umursamazlığı -ya da gururu- tahtanın öte yanındaki amatörü şaşırtmış olmalı.

5 ... g × f3
6 V × f3 d5
7 F × d5 c6
8 F × f7+ ...

Eşsiz Mr. Morphy şimdi, çok geçici de olsa, bir araç daha sunuyor.

8 ... Ş × f7
9 Vh5+ Şg7
10 F × f4 ...



ŞEKİL 417
10.F × f4'den sonraki konum

Siyahın oynadığı tek araç Şahı! Yengiye gitmek için hiç de doğru bir yol değil.

10 ... Fe7

Zayıf ve anlamsız bir hamle. Siyah güçlüklerden sıyrılmayı umud edecekse (şu anda güç görünüyor ama yine de denemeye değer) canlı oynamalı: adam gibi, fare gibi değil.

11 0 - 0 ...

Yine o açık düşey.

11 ... V × d4+

Sonunda erkekçe bir hamle. Ve de epeyce işe yarar.

12 Şh1 V×e4

13 Kae1 Vg6

Çok çabuk teslim oldu. Siyah, bundan önce, ve de şu anda artık kesinlikle, Kalelerini oyuna sokmaya çalışmalıydı. Belki de Af6 ile Beyaz Vezire atak yapmak ve Kaleyi sıkıntıdan kurtarmak ona daha çok şans getirebilirdi. Unutulmamalı ki Beyazın iki aracı eksik; eğer Siyah herhangi bir yolla kırışmayı daha çok zorlayabilirse onun eleman üstünlüğü kimi şeylere yarayabilir.

14 K×e7+ Şf8

(A×e7 değil çünkü arkasından Fh6+ ve sonra da mat gelir.)

15 Fd6+ ...

ŞEKİL 418

15.Fd6+'den sonraki konum

Siyah burada bıraktı. Şimdi Af6 oynamak yalnızca çok gecikmiş değil aynı zamanda acıklı da. Çünkü bu K×f6+ ile izlenecek V×f6'dan

sonra Ve8 ile mat. Ya da K×f6+, Şg8; K×g6, h×g6; V×g6+, Şf8; Ke8#.

Philidor-Atwood partisine yapılan yorumlar buraya da uygulanabilir. Avans alan, etkin oynayacağı yerde edilgin kaldı. Girişim önceliğini kolayca verdi; açık düşeyleri güçlü yanın eline bıraktı; saldırganca gelişmek için hiçbir şey yapmadı.

Şimdi de New Orleans'ın dahi çocuğundan başka bir parti. Bu kez Morphy a düşeyi Kalesi olmadan ve a düşeyi Piyonunu a6'ya yerleştirmeden oynuyor. Rakibi isimsiz bir amatör, oyun 1858'de New Orleans'da oynanmış.

1	**e4**	**e5**
2	**Af3**	**Ac6**
3	**Fc4**	**Af6**
4	**Ag5**	...

Morphy'nin büyük üstünlüğü ona ilkeleri uluorta çiğneme yetkisi veriyor. İlk çiğnediği ilke Atına açılışta iki hamle yaptırması.

4	...	**d5**

Rakibi canlı oynuyor. Morphy rakibini mi küçümsemiş yoksa kendisini mi önemsemiş?

5	**e×d5**	**A×d5**
6	**A×f7**	**Ş×f7**
7	**Vf3+**	**Şe6**

Morphy'nin oyunu normal standartlara göre sağlam değil. O yine de yengiye yakın bir davranış içinde oynuyor.

8	**Ac3**	**Ad4**

ŞEKİL 419
8...Ad4'den sonraki konum

9	**F×d5+**	**Şd6**
10	**Vf7**	...

Amatör burada küçük bir yanlış yapıyor, bu yengiyi güvenceye almak için gerekli şansı Morphy'ye vermeye yeter.

10	...	**Fe6**

Görünüşte canlı. Oysa yeterince canlı değil. Amatör Ve7'yi denemeliydi; bu yalnızca geri çekilmeye zorlamaz aynı zamanda zorlu bir karşı atak başlatır.

11	**F×e6**	**A×e6**
12	**Ae4+**	...

Bu andan sonuna dek amatörün Şahı rahat yüzü görmedi.

12	...	**Şd5**
13	**c4+**	**Ş×e4**
14	**V×e6**	**Vd4**
15	**Vg4+**	**Şd3**

16	Ve2+	Şc2
17	d3+	Ş×c1
18	0 - 0 #	

ŞEKİL 420

Bu partiden ne öğrendik?

Önce, Siyahın olabildiğince çabuk rok yapmasının önemi vurgulanmış oldu. Bu, Beyazın planını hemen donduracaktı.

Siz Beyazın başka bir yol bulabileceğini söyleyebilirsiniz. Doğru, ancak biz Siyah ne yapmalıydı diyoruz; Morphy'e karşı işe yarardı demiyoruz (onun karşısında hemen hiçbir şey yapılamaz gibiydi)

Sonra, Siyah gerçekten kötü bir sürçme yaptı. Onun görünüşte güçlü hamlesi yeterince güçlü değildi. Avans alan oyuncu eleman üstünlüğünü ,olanak bulduğu her yerde, atak başlatmakta kullanmalıdır. Ya da bu durumda karşı atak).

Ve son olarak, savunması yeterli değildi. Örneğin, o 14...Vd4 yerine 14...Şd4 oynasaydı daha şanslı olabilirdi. Deneyin görün.

Son olarak, Vezir avansıyla oynanmış bir parti. Bu avansı vererek oynayan usta Cochrane; yer Londra ve yıl 1800'lerin başıydı.

1	**e4**	**e5**
2	**f4**	**e×f4**

Şam Gambiti avans verenlerce gözde olmuş gibi görünüyor. Ve çok zaman avans alanlar gambiti benimsemişlerdir. Bundan alınacak bir ders var mı?

3	**Fc4**	**Vh4+**
4	**Şd1**	...

(Kuşkusuz 4.g3 değil, çünkü bu ezici bir açarak çekle tehdit eden f×g3 ile izlenecekti.)

4	...	**Fc5**
5	**Af3**	**Vd8**
6	**d4**	**Fb6**

Amatör, Piyonunun güç merkezi olduğunu kavrayamıyor. Geri çekilecek yerde ileri adımlar atmalıydı.

7	**F×f4**	...

Bu onun güç kaynağının ve de şansının sonudur.

7	...	**f6**

Çekingen ve zayıflatıcı bir hamle.

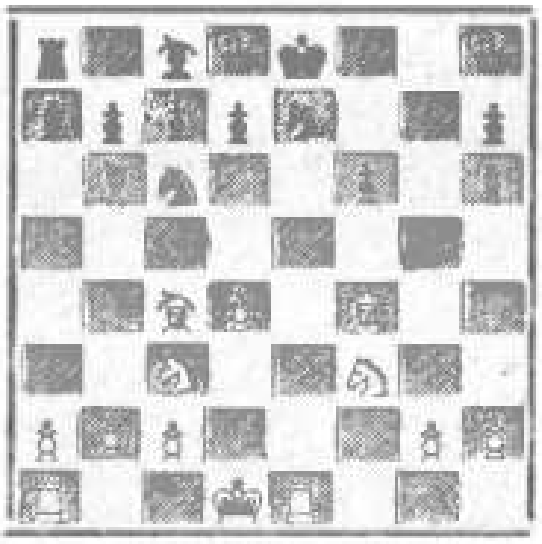
8	**e5**	...

Öte yandan Cochrane Piyonun gücünü biliyor.

8 ... **Ae7**

Başka bir zayıf hamle. Bir Vezir önde bile olsa bir amatör güçlü bir oyuncuya karşı böyle yavan oynayamaz.

9 **e×f6** **g×f6**
10 **Ac3** **Abc6**
11 **Ke1** ...



ŞEKİL 421
11.Ke1'den sonraki konum

Konuma bakın. Siyahın araçlarının hepsi birbirini çelmeliyor. c düşeyi Fili oyun tahtası üzerinde olmasa da olabilir. Kaleler kendi Piyonlarının enselerine bakıyorlar. Vezir hamle yapamayacak durumda. Ya Beyazlar? a düşeyi Kalesi dışında tüm araçlar açık geçeklere sahip ve saldırganca rakip alana yönelmişler. Şimdi küçük araçlarla dokunan bir mat atağı izliyoruz.

11 ... **Fa5**

Atı açmaza almak için yararsız bir girişim Beyaz sevinçli ve de tümüyle haklı olarak ona aldırmıyor.

12 Ae4 F×e1

Beyaz şimdi bir Vezir ve bir Kale eksik. Ne gam!

13 A×f6+ Şf8

14 Fh6#

ŞEKİL 422

Bu size bir ders olsun. Verilen avans, avantajını alır. Eğer bir eleman üstünlüğüne sahipseniz onu vurgulayın. Fırsat bulduğunuz an atak yapın, savunmak gerekince de canlı savunun. Hamleleri harcamayın. Kendi kendinizi sıkıştırmayın. Ve de kendinizin daha iyi oyuncu olduğunuz yanılgısına düşmeyin.

Bölüm On

ACIKLANMIŞ OYUNLAR

Ve de şimdi, açıklanmış oyun nedir?

Yazarın (ya da açıklayanın, hangisini yeğlerseniz) hamleler üzerinde açıklama yaptığı oyundur. O «parlak bir hamle» ya da «1822'de benzer bir konumda Glabonovsky 47...Ab2 oynadı ve Vezir kanadında daha iyi bir durum sağladı» diyebilir. O ayrıca -ki bu, açıklamanın olağan anlamıdır- neler olabileceğini gösteren bir dizi hamleler seçeneği verebilir.

Aslında bu hamleler seçeneği bir sıra, eğer - ben - bunu - yaparsam - sonra - o - şunu - yapar - ve - eğer - ben - sonra - bunu - yaparsam - sonra - o - bunu - yapardan başka bir şey değildir. Ne denli çok hamle olasılığı verilirse çözümleme o denli «derin» olur. Oyun tahtası üzerinde gerçekten oynarken bu yöntemi izleyen oyuncular «derin» oyuncular olarak bilinirler (gereğinden çok yiyen ve «geniş» olarak bilinenlerin tersine).

Açıklanmış oyunlara ilişkin binlerce, binlerce kitap vardır. Biz burada çözümlemeleri,

ilekleri belirlemek ya da seçenekleri ve nelere yol açabileceğini daha açıkca göstermekle sınırlandıracağız. Tarihsel açıklamaları en azda tutacağız.

Bu bölüm için çok değişik türde üç parti seçtik.

1. Parti, iki odun itici amatör, ya da belki odun itici bile olmayan iki oyuncu arasında oynanmıştı.

2. Parti, bir ustayla yetenekli bir amatör arasında oynanmıştı.

3. Parti, satranç tarihinin en iyi iki oyuncusu arasında oynanmıştı.

Kör Döğüşü

1	**e4**	**c5**
2	**Af3**	**Ac6**
3	**d4**	**c × d4**
4	**A × c4**	**Af6**

Buraya değin her şey «kitaba göre»dir. Bu en acemi oyuncular için bile zor değil; ilk birkaç hamlenin hepsi anımsanabilir. Ne var ki şimdi amatör (A) kitabı bırakıyor.

5	**f3**	...

ŞEKİL 423
5.f3'den sonraki konum

Beyazın aklından geçeni hesaplamak güç. Belki e düşeyi Piyonunu korumanın iyi bir yolu olduğunu düşündü. Hamle, kendi başına kötü de değil; herhalde, dönüşü olmayan kötü bir konuma bir anda yol açacak bir hamle değil. Kuşkusuz, a düşeyi Piyonunu koruyor. Ancak o, Sicilya'da önemli olan e5'i önleyemez.

Beyaz, belki de, Moskova çeşitlemesi diye bilinen çeşitlemeyi (1,e4, c5; 2.Af3, d6; 3d4, c×d4; 4A×d4, Af6; 5.f3) okumuştu ve Siyah 2...d6 yerine 2...Ac6 oynadığı ve ...5.e5 oynayamayacağı için ondan biraz iyi olacağını tasarladı. Ne var ki bu iyi bir yargılama olsaydı bile (ki değildir;...e5 rahatça oynayabilir ve şimdi oldukça etkilidir) Moskova çeşitlemesinin Beyaz için iyi olmadığını bilmesi gerekirdi.

5 ... g6

Ne yazık, Siyah hemen hemen rakibi denli kötü bir oyuncu olduğundan 5...e5'in ne denli etkili olacağını görmeyi beceremedi. Bunun ye-

rine Filini fiançettolamayı seçti. O -bize göre-başlangıçta Dragon çeşitlemesi oynamayı planlamıştı, şimdi, ne olabilirse onu oynayacak.

Ama biz oyuncu (B) yi önemsemiyor gibiyiz. Bu hamle fiançetto hazırlığına ek olarak Siyah eğer ...e5 oynamayı seçerse ilerlemiş Beyaz Atı geri ittikten başka f5 karesinden de yoksun bırakır. Bu zekice olurdu. Bir de ne olduğunu görelim.

6 a3 ...

Burada irdeleme gerekmez. Ayrıca, belki de gerçekten uygun bir açıklama sansüre uğrayabilir.

6 ... Fg7

Siyah hiç olmazsa tutarlı. Dragon'un peşine düşüyor.

7 g4 ...

Toplu olarak yedi hamlede beşinci Piyon hamlesi. Beyazın usa vurmasından bir sonuç çıkarabildiyseniz hiç kuşkusuz birinci sınıf bir düşünce okuyucusudunuz. Bu hamle Şah kanadını giderilmesi olanaksız biçimde zayıflatır, geri kalmış bir f düşeyi Piyonu yaratır, hiçbir şeyle tehdit etmez, hiçbir şeyi geliştirmez ve her türlü saldırıyı çağrılar.

7 ... e6

Siyah da olağanüstü değil, ancak hiç değil se tutucu oynuyor. Bu hızla, güzel gelişerek, ölçülü oynayarak, iyi bir parti oynamayı (kuşku-

suz yavaşça) olası kılabilir, özellikle eğer Beyaz saçma sapan hamleler yapmayı sürdürürse.

ŞEKİL 424
7...e6'dan sonraki konum

8 **Ac3** ...

Beyaz en sonunda ikinci bir araç geliştirdi. Ancak onun zamanlaması kötü. Şimdi Siyah 8...d5 oynayarak Beyazın oyununu etkili biçimde bağlayabilecek. Örneğin: 8...d5; 9.e5 (olasılıkla Beyazın vereceği yanıt budur) Ad7. Bu, fiançettolanmış Fili ortaya çıkaracak ve Siyahı özgür ve esnek kılacak, Beyazsa sargı içinde. Ne var ki Siyah yalnızca Dragon Çeşitlemesini görüyor. Kitapla sürdürüyor.

8 ... **a6**

Hamle, Beyazın altıncı hamlesi denli kötü değil. Siyahın buyruğunda daha etkin hamlelerin bulunduğu gerçek; ancak bu a) Fb5'i önleyecek ve b) Vezir kanadı Piyon ilerlemesini hazırlayacak incelikli niteliğe sahip olmalı. Beyaz Şah kanadını zayıflatmış olduğuna göre Siyah

burada eyleme geçmelidir. (Raslantısal bir ...e5 hamlesi şimdi merkezi kilitleyebilir ve Siyah, Şah kanadı eyleminde özgür olabilirdi.)

9 f4 ...

Sonunda Siyahı soluklandıran hamle budur. O bir eleman kazanma fırsatı bulur.

9 ... A×g4

ŞEKİL 425
9...A×g4'den sonraki konum

Siyahın düşüncesi kuşkusuz şöyle (ve hiç de kötü değil): eğer Beyaz 10.V×g4 oynarsa, ben 10...A×d4 oynayacak ve bir Piyon ileride olacağım. Yeni başlayan biri için oldukça iyi. Ne var ki Beyaz böyle oynamak zorunda değil. Onun yerine, başka türlü oynamak zorunda.

10 e5 ...

Beyaz e5 hamlesinin Sicilya'da etkin olduğunu bir yerlerde okumuş. Oysa hamle ancak doğru koşullarda ve de tam anında yapıldığı zaman iyidir, ama onun bu fikrin izlerini bile

edinmediği açık. Raslantısal olarak bu Beyazın yedinci Piyon hamlesidir. Şimdi Siyah ilerliyor.

10 ... Vh4+

Oldukça iyi. Siyah doğru olarak Beyazın araya giremeyeceğini ve Şahını d2'ye getirmek zorunda olacağını görüyor. (e2'ye gitmek hemen hemen bir anda mata yol açacak ve bunu Beyaz bile görüyor.)

11 Şd2 ...

Siyah, en azından bir At kazanır çünkü Beyaz Şah şimdi d4'deki Atın korunmasını önlüyor.

11 ... A×d4

Siyah şimdi bir At ve bir Piyon ileride, güçlü bir atak yürütüyor ve iyi oynamaya çaba harcıyor. Beyaz ağır ağır yürüyor, daha da kötülemeyi sürdürüyor.

12 Fe2 ...

Çok dikkatli bakmadan bile, bu hamlenin ne denli yanlış olduğunu görmek olasıdır. Kuşkusuz, Beyaz için birçok iyi hamle var denemez ancak en azından partiyi biraz daha uzatacak olanlar var. Beyaz belki de g4 karesindeki Siyah Atı kaçırmak umudundaydı. Örneğin 12. Ae4 daha iyi bir hamle olacak, hiç değilse Siyahın bir sonraki hamlesini önleme değerine sahip olacaktı.

12 ... Af2

ŞEKİL 426
12...Af2'den sonraki konum

At, Vezirle Kaleyi çatala aldı. Önceden bıı araç ve bir Piyon geride olan Beyaz bitmiştir. Ama o, bir hamlede yenilmemeliydi. Yine de bu parlak oyununu bir anda mata yol açacak bir hamleyle (kusura bakmayın ama iki hamle vardı.) bitirmesi olsa olsa doğal olurdu. Şahının geri kalan tek uçuş karesi (e1)i Ve1 oynayarak kapatıyor. Belki de Atı açmaza almayı düşledi. Hangi açmaz! Kendisini Ke1 oynayarak da mata sürükleyebilirdi, ne var ki onu düşünmek daha da zordu.

13 Ve1 V×f4#

Bu küçük partiden alınacak bir ders var: sıradan bir acemi bile (siyah, kuşkusuz öyleydi) kendi çıkarına karşı oynayan herhangi biri karşısında, görünüşte parlak bir stille çabucak kazanabilir. Beyaz, oyununun son üç hamlesinin her birinde, hemen hemen tam yanılmazlıkla, en kötü hamleleri seçti. Daha önceki

hamlelerin çoğu da -şimdi daha iyi anladığımız gibi- tehlikeli ve zayıflatıcı Piyon hamleleriydi. Beyazın Şah kanadındaki apaçık zayıflığı görmek için Siyahı epeyce dürtmek gerekti Yine de sonunda görünce onlardan yararlanabildi; onlar -zayıflıklar- onarılamayacak şeylerdi.

Akıllar Savaşı

İki aceminin oyunu için bu denli yeter. Haydi şimdi de bir ustayla yetenekli bir amatör arasındaki partiye bakalım. Kuşkusuz, avantaj ustadan yana ağır basıyor, o geçmiş yılların deneyimine sahip. Zayıflıklar oluşunca bir bakışta görebilir. Amatör de zayıflıkları görebilir, ne var ki onları araştırmak zorundadır. Usta, bir zayıflığı kendi kazanç hanesine nasıl yazacağını hemen hemen düşünmeden bilir; amatör epeyce düşünmek zorundadır.

Bu parti, zayıflığın nasıl geliştiğini ve ondan nasıl yararlanıldığını gösterdiği için öğütörnektir. İki acemi arasındaki parti gibi, bu da Sicilya Savunması olarak seç;ildi. Beyazlarda oynayan usta, görmeden ve aynı anda birden çok kişiyle oynama uzmanı George Koltanowski idi; Siyah araçlar Kearns adlı biri tarafından yönetiliyordu. Oyun Koltanowski'nin *Adventures of Chess Master* (1) adlı yapıtında yer alıyor.

1 e4 c5
2 b4 ...

Bu, Kanat Gambiti olarak bilinen bir püskürtme çeşitlemesidir ve üstünlüğü az tanınmasıdır. Partiyi sürdürmezden önce satranç psikolojisi üzerine bilgece birkaç gözlem yapmalıyız.

Usta, ustaya karşı çekingen oynar, kural olarak en iyi bildiği gidiş yollarını benimser ve deyim yerindeyse tahtaya oynar. Oysa usta, bir amatörle tutuştuğu zaman herkesin gittiği yoldan ayrılabilir, bilir ki; şiddetli ve etkili bir yolda hamlelerinin çürütülebilir olması amatörün korkulu rüyasıdır. Böyle durumlarda usta, tahtadan çok rakibi üzerinde oynar. Bir oranda rakibini şaşırtabileceğine güvenir. O, rakibi nin aceleyle yolunu şaşıracağına inanır, genellikle de haklıdır. Koltanowski usta bir satranç oyuncusu olduğu gibi iyi bir psikologdu.

2 ... c × b4

Siyah burada 2...e5 oynayıp f düşeyi Fili için bir köşegen açmak ve şimdiye dek dingin geçen oyuna gerilim ögesi katmakla yeterince iyi olabilirdi.

3 a3 ...

1946-47 Hasting turnuvasında bir partide Abrahams, Aitkens'e karşı 3.Fb2 oynadı. Oyun 3...d5; 4.e × d5, V × d5; 5.c4 (Sicilya'ya karşı etkin ve olağan bir hamle ancak burada tutarlı

değil), Ve4+; 6.Ae2, Fg4 ile sürdü ve Siyah partiyi kazandı.

3 ... d5

4 e5 ...

4.e×d5 hamlesi daha değişik ancak yine de daha canlı bir oyuna yol açacaktı. O, Siyah Veziri dışarı çekip daha çabuk yollar açacaktı.

4 ... Ac6

5 d4 e6

ŞEKİL 427

5...e6'dan sonraki konum

Beyaz ve Siyah 5. hamleleriyle merkezi kilitlediler. Beyaz gerçekte Şah kanadından işleme niyetini açıklamıştır. Siyahın çıkarları, 8. Bölümde Sicilya'nın kısa açıklamasından bildiğiniz gibi, Vezir kanadında yatmaktadır. Merkezin dondurulmuş kalmasına ve şanslarını kendi kanatlarında denemeye iki yan da gönüllü. Siyah 5...Vb6 oynasaydı merkez akıcı kalacaktı, Vezirin kanat atağı daha önce hızla to-

parlanabilecek ve Siyah daha iyi fırsatlar edinebilecekti.

Dikkat etmeliyiz ki Koltanowski de bir önceki partinin Amatör (A) sı gibi gereğinden çok Piyon hamlesi yapmıştır. Ancak Koltanowski'nin Amatör (A) ya benzemeyen yanı bir planı bulunması. O, rakibinin uygunsuz bir hamle yapmasını da hesaba katıyor. Ve Amatör (A) dan ayrı olarak Koltanowski uygun olmayan o hamleye ne yapılacağını biliyor.

6	a × b4	F × b4 +
7	c3	Ff8

Siyah 6...A × b4 ile daha iyisini yapmış olacaktı. Ne var ki durumu hemen hemen uzlaşıcıdır. Ve gördüğünüz gibi Beyaz, a düşeyi Kalesi için açık bir düşey ve oyun tahtasını eylem alanlarına bölmek üzere güçlü bir Piyon zinciri edinmiştir.

8	Fd3	...

Beyaz, özellikle Şah kanadında savaşma niyeti açısından, saldırgan biçimde bir Fil yerleştiriyor.

8	...	Age7

Siyah kendisini sıkışıklığa sokuyor, bir ustaya karşı pek önlemlice değil.

9	Ae2	...

ŞEKİL 428
9.Ae2'den sonraki konum

Şaşırtıcı olan şey (gerçekte şaşırtıcı değil; Beyaz en iyi olmayan kimi hamleler yaptı ve zaman yitirdi) Beyazın, bütün Piyon hamlelerine karşın, daha iyi gelişmiş -çok daha iyi- ve önemli oranda özgür bir oyuna sahip olmasıdır.

9	...	g6
10	0 - 0	Fg7
11	f4	...

Bu, bir Şah kanadı atağının gerçekten geldiğini bildiren boru sesidir. Siyah şimdi hızlı bir Vezir kanadı atağı için her şeyini ortaya koymalı. Onun yerine, Beyazın Şah kanadında zayıflık yaratma çabasına giriyor. Gelişmesi, her ne denli olumlu yönde kötü değilse de olumsuz yönde öyle; mekanik ve anlaşılmaz.

11	...	0 - 0
12	g4	f5

Bu hamle araçlarını rahatlatmayı ve merkezi açmayı amaçlıyordu, tersine işliyor; bu Be-

yaza yararak açmak istediği Şah kanadı için bir dayanak veriyor.

13 e×f6 (e.p.) K×f6

Bu Kaleyle geri alış Beyazın atak hızını biraz azaltır ancak Şahın savunmasını zayıflıklar içinde bırakır.

14 Ad2 Vc7
15 Af3 Fd7

ŞEKİL 429
15...Fd7'den sonraki konum

16 Ve1 ...

Beyaz, Veziri Şah kanadı kavgasına katmak için kaydırmaya hazırlanıyor.

16 ... Kf7

Siyah şimdi yarı açık f düşeyi üzerinde Kaleleri çiftlemek niyetinde.

17 Fe3 h6
18 Vh4 Kaf8

Savaş başlamak üzere, Beyazın araçları atağa yoğunlaşmış; Siyahınkiler savunmaya.

19 Şg2 Ff6

ŞEKİL 430
19...Ff6'dan sonraki konum

20	**Vh3**	**Aa5**
21	**Ae5**	**F × e5**
22	**f × e5**	**K × f1**
23	**K × f1**	**K × f1**
24	**Ş × f1**	...

Siyah belki ağır araçları değişmeyi ve Beyaz atağın gücünü azaltmayı daha güvenilir buldu. Oysa strateji yanlış, çünkü atak yine de güçlü, kötüsü, öncekinden daha da güçlü. Örneğin, h düşeyi Piyonu yitirildi; onun düşmesiyle Siyahın umutları yok olur.

24	...	**h5**
25	**g × h5**	**Af5**

ŞEKİL 431
25...Af5'den sonraki konum

26 F × f5 ...

Yine oynanabilir ve oldukça güçlü olan bir hamle de h × g6 idi.

26 ... e × f5

27 h × g6 Fb5

28 V × f5 F × e2+

Çaresizlik hamlesi, başkaca bir değeri yok.

29 Ş × e2 Vc4+

30 Şf2 Vc7

Bu anlamsız çekleri sürdürmenin zamanı değil. Siyah, Vezirini savunmaya çekmek zorunda.

31 Fh6 Bırakır.

ŞEKİL 432
31.Fh6'dan sonraki konum

Siyah matı durduramaz. Örneğin: 32.Ve6+ Şh8; 33.Ve8 mat. Siyahın 31. hamlede deneyeceği herhangi bir şey Vezirini yitirmek olur. Kaldı ki -ve bu aşamada bu akıl almaz bir «kaldı ki» dir- Siyah Vezirleri değişse bile, oyun sonu onun için yenilgidir.

Buraya dek gördünüz ki:

a) İki yanın da zavallıca oynadığı bir partide, bir yan -Beyaz- o denli kötü oynadı ki oyun ortasından önce mat oldu. O parti gelişi güzel ve anlamsız hamle yapmanın, bir acemi karşısında bile olsa, ne denli tehlikeli olduğunu gösteriyordu.

b) İki yanın da iyi oynadığı bir partiydi ancak bir yanın oyunu yeterince iyi değildi. Burada, tümüyle ahmakça ya da gerçekten kötü hamleler yapılmadı, daha zayıf olan oyuncu oyun ortasının ortalarına değin dayanabildi (hemen hemen oyun sonuna vardı). Ne var ki Şah kanadında gelişmesine izin verdiği zayıf-

lık, merkezin kilitlenmesi uzlaşmasıyla birleşince onun bozgununa yol açtı.

Beyinler Savaşı

Şimdi, son olarak, iki satranç devini iş başında göreceğiz -Alekhine ve Capablanca (onlar için bugün bile «hangisi büyüktü» ya da «bilinen en büyük satranç oyuncusu ikisinden hangisiydi» tartışmasına raslarsınız). Bu partide ahmaklık yok, yanlış yok, yuhalanacak yan yok. Dosdoğru oyun sonuna gider; ve Capablanca bu aşamada çok küçük bir yanılgıya düşerek Alekhine'e yengiyi zorlayabileceği kıldan ince zayıflığı verir.

Oyun 1927'de Buenos Aires'de yaptıkları maçın bir partisidir. Beyazlarda oynayan Alekhine'in açılışı, Geri Çevrilen Vezir Gambiti'nin konum değişimiyle çarpıtılmış bir türüdür.

1 d4 Af6

Siyahın bu hamlesi (Bölüm 8'de Hint savunmasına bakın) esnek bir hamledir; Beyazın tepkisine bağlı olarak birçok yararlı gidişe dönüşebilir. Bununla birlikte, Alekhine Geri Çevrilen Vezir Gambitinden vazgeçmek istemez ve ona göre oynar.

2 c4 e6

3 Ac3 d5

Açılış şimdi gerçek bir Geri Çevrilen Vezir Gambitidir, seyrek görülen başlangıcına karşın.

4	**Fg5**	**Abd7**
5	**e3**	**c6**
6	**c×d5**	...

Bu hamle için Bölüm 8.'de Cambridge Springs Çeşitlemesi tartışmasına bakın.

6	...	**c×d5**

Bu, merkeze doğru taş alma kuralına aldırış etmemeyi gerektiren bir olgudur. Olağan olarak e düşeyi Piyonuyla taş almak olağanüstü saldırgan ve, korumak için, özenli bir oyun gerektiren geçici bir alan üstünlüğü verir. c düşeyi Piyonuyla almak (o da olağan olarak; bu partinin kimi olağanüstü dönemler geçireceğini göreceksiniz) Filin Piyonlarına göre yanlış renkli karelere düşmesiyle Siyaha kargaşalık getirmeye eğilimlidir.

7	**Fd3**	**Fe7**
8	**Age2**	...

Gidişi çarpıtan birçok hamleden ilki. Daha olağan sürdürüş, 8. Af3, hamlelerin konum değişimiyle Cambridge Springs Çeşitlemesine yol açar.

8	...	**0-0**

ŞEKİL 433
8...0-0'dan sonraki konum

9 **Ag3** ...

Beyaz güçlerini yeniden düzenlemek için manevralara başlıyor. O, Atını f5'e yerleştirmek sonra da Şah kanadı Piyonlarını ilerletmek niyetinde. Bununla birlikte, bu erken aşamada plan ancak stratejik düşünce düzeyinde; taktik hesaplar daha kesinlikten uzak. Ve herşey olabilir.

9 ... **Ae8**

Siyah da güçlerini yeniden düzenlemeyi amaçlıyor. İşareti Beyazdan aldı, dengelenemiyecek zayıflıklara izin vermemek niyetinde.

10 **h4** ...

Bu hamleyle Beyaz kendini koşullandırıyor. O küçük rok yapamaz -Piyon yapısı o kanatta zayıf- ve şimdilik büyük rok yapabilecek durumda da değil.

10 ... **Adf6**

11 **Vc2** ...

Ne var ki eğer böylesi güvenilir olursa, Beyaz şimdi büyük rok yapabilir. Siyah yüksek hareketliliğini koruyor ve büyük rok, Siyahı bir Vezir kanadı eylemi başlatmaya kışkırtabilir.

11	...	**Fe6**
12	**Af5**	...

Bir amacın gerçekleşmesi.

12	...	**F × f5**

Siyah, Beyazın bir Atını bu saldırgan konumda tutmasına izin vermek niyetinde değil.

13	**F × f5**	**Ad6**
14	**Fd3**	**h6**
15	**Ff4**	Kc8

Toparlanmış olan Siyah, şimdi eylem alanını Vezir kanadına kaydırma niyetini ilân ediyor.

ŞEKİL 434
15...Kc8'den sonraki konum

16	**g4**	...

Beyaz, kaynaşmayı Şah kanadı üzerinde tutmak isteminde. Rok yapmamış olarak, h dü-

şeyi Kalesinin h ya da g düşeyinin açılması avantajını hâlâ elinde tuttuğuna dikkat edin.

16 ... **Afe4**

Eski ilke: kanatta bir ileri çıkışı karşılamanın en iyi yolu merkezde bir karşı çıkıştır.

17 **g5** ...

Düşeyi kopararak açma tehdidi.

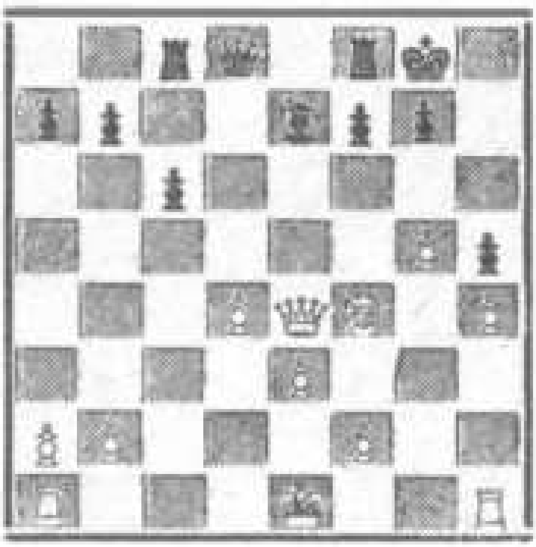
17 ... **h5**

Siyah düşey açılmasını durduruyor ama işlemde bir Piyon yitiriyor.

18 **F × e4** **A × e4**

19 **A × e4** **d × e4**

20 **V × e4** ...



ŞEKİL 435

20.V × e4'den sonraki konum

Siyah şimdi bir Piyon gerідedir. Bununla birlikte o, oyunu özgürleştirmekte önemli ölçüde başarılı ve tümüyle hareketli.

20 ... **Va5+**

Bu hamlenin amacı basitçe Beyazı rahatsız etmek değil, Vezir değişmeyi zorlamak ve son-

ra Vezir değişmesi sonucu zorlanarak açılacak c düşeyi yoluyla Beyazın yarı alanını ele geçirmek.

21 Şf1 Vd5

Beyaz değişmeyi kabul etmek zorundadır.

22 V × d5 c × d5

c düşeyi şimdi açık ve Siyah ona egemen.

23 Şg2 ...

Beyaz Kalelerini birleştirmek için «yapay rok» a başvurmak zorunda:

23 ... Kc2

Sızma.

24 Khc1 Kfc8

Siyah, Beyazın b düşeyi Piyonunu alamaz çünkü zaman yitiği eleman üstünlüğünden daha önemli oldu. Beyaz 25.K-c7-d7 yoluyla bir saldırı şansına erişecek ve sonra Kalelerini çiftleyebilecekti. Tehdit çok büyük.

25 K × c2 ...

Beyaz burada, açık düşeyde ilk taş almayı rakibinizin yapmasını sağlayın ilkesine aldırış etmedi. Her ne denli böyle yapmakla düşeyin denetimini yitirdiyse de buna karşılık Siyah, düşey üzerinde artık Kalelerini çiftleyemez. Ve f düşeyi Piyonunu Beyaz Şah koruduğu için ona yalnızca b düşeyi Piyonunu korumak kalır.

25 ... K × c2

26 Kb1 ...

ŞEKİL 436
26.Kb1'den sonraki konum

İkinci yatayda öfkeli bir Kalenin bulunmasına karşın Beyaz avantajlı. Şahı Siyahınkinden daha hareketli ve -kuşkusuz- bir fazla Piyonu var. Bununla birlikte, satrançta en önemli şeylerden biri yenici bir oyun kazanmaktır.

26	...	Şh7

Siyah Şahını oyuna sokuyor.

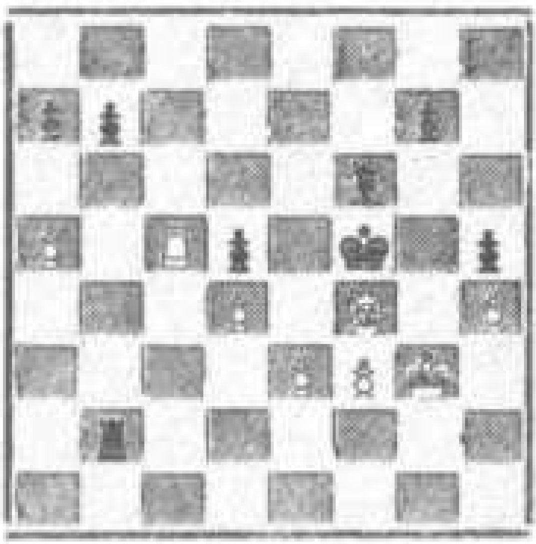
27	Şg3	Şg6
28	f3	f6
29	g×f6	F×f6
30	a4	Şf5

Gördüğünüz gibi Şahlar rakip Piyonları alandan yoksun bırakarak Piyonların önünde gidiyor.

31	a5	Ke2
32	Kc1	...

Beyaz, bir Piyon ileride Kalesini daha saldırganca yerleştirmek uğruna bir Piyon verebilir.

32	...	K × b2
33	Kc5	...



ŞEKİL 437

33.Kc5'den sonraki konum

33	...	Şe6
34	e4	...

Bu ileri aşamada bile e4 hamlesi güçlüğünü koruyor. Siyah şimdi 34...d × e4 oynarsa Beyaz 35.d5+ oynayarak Siyah Şahı d7 ya da f5 oynamaya zorlayabilir. Beyaz, Piyonunu sonra geri alabilecek (35...Şf5'den sonra, önce 36.d6 açarak çek oynayarak) ve iki birleşik geçer Piyon edinecek. Ne var ki Siyah tuzağı gördü.

34	...	F × d4
35	K × d5	Fc3
36	K × h5	a6
37	Fc7	Fe1+
38	Şg4	Kg2+
39	Şh3	Kf2
40	Şg4	...

Kesinlikle 40.Şg3 değil çünkü 40...Kc2 açarak çekle izlenirdi.

40	...	Kg2+
41	Şh3	Kf2
42	f4	Kf3+
43	Şg2	Kf2+
44	Şh3	Kf3+
45	Şg2	...

Bu zaman yitirici hamleler için akılcı bir açıklama ileri süremeyebiliriz. Her iki oyuncunun, turnuvada yeni bir zaman dilimine girmenin tedirginliği içinde daha sonraki durumlar için zaman kazanmak isteminde olmaları olasıdır. Siyahın bu sürekli çeklerle hiçbir şey elde edemeyeceği açıktır.

45	...	Kf2+
46	Şg1	Kc2

Eylemce yeniden başladı.

47	Fb6	Kc4

ŞEKİL 438

47...Kc4'den sonraki konum

Siyah bir Piyonu geri almaya çalışıyor. Beyaz onu, diyelim Ke5+ ile koruyabilirdi, ne var ki ...Şf6'dan sonra Beyazın Kalesi hareketsizleşmiş olacaktı. Oysa Beyaz Piyonu korumak için parlak bir yol buldu.

48 **Şg2** ...

Bu hamle ilk bakışta şaşırtıcı görünüyor, ancak bakın; eğer Siyah şimdi 48...K×e4 oynarsa Beyaz 49.Şf3, Kc4 (ya da b4 ya da a4); 50. Ke5+ ile sürdürür ve Siyah Fil düşer.

48 ... **g6**
49 **Ke5+** **Şd7**
50 **h5** ...

e5'den Kaleyle çek şimdi iş gördü, çünkü Beyaz Şah daha iyi bir konumdaydı (4,.Şg2 gibi bir hamle, yüksek düzeydeki satranç dilinde «intermezzo» diye bilinen büyük bir gerilim değişmesini etkileyen ince bir konum değişmesidir).

50 ... **g×h5**
51 **Şf3** ...

Beyaz, geçer Piyonu durdurmak için Kalesi yerine Şahını kullanmayı yeğledi. Çünkü eğer K×h5 oynarsa sonra ... K×e4 ile Beyazın birleşik geçer Piyonları kazaya uğrar.

51 ... **h4**
52 **Kh5** ...

Piyona geriden atak yapma ilkesi.

52 ... **Kc3+**
53 **Şg4** **Kc4**

ŞEKİL 439
53...Kc4'den sonraki konum

54 **Şf5** ...

Ve, Şahın Piyonların ilerisine getirilmesi ilkesi.

54 ... **F×a5**

Siyahın tek gerçek umudu Vezir kanadındaki iki Piyonunda. Onlardan yararlanmaya çalışıyor. Ancak Beyaz da becerikli.

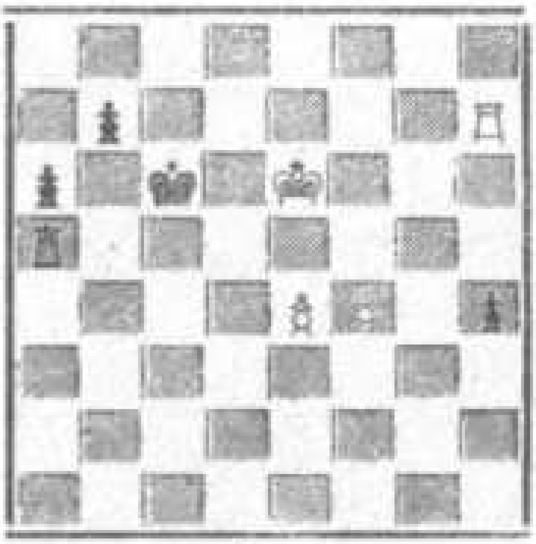
55 **Kh7+** ...

Beyaz 55.F×a5 oynasaydı Siyah 55...Kc5+; 56.Şg4, K×h5; 57, Ş×h5; 58.h3 ile sürdürecek ve geçer h düşeyi Piyonu bastırılamıyacaktı.

55 ... **Şc6**
56 **F×a5** **Kc5+**
57 **Şe6** ...

Beyaz çeklerden uzaklaşmakla kalmıyor geçer Piyonlarına yedinci yataya doğru yürüyüş izni sağlayarak Siyah Şahdan alan da kapıyor.

57 ... **K×a5**



ŞEKİL 440

57...K×a5'den sonraki konum

Siyahın fazla bir Piyonu var, ancak Beyazın daha üstün konumu nedeniyle o, Siyaha bir şey getirmiyor. Beyaz Şah Piyonlarının ilerleme girişimi için iyi yerleşmiş; Siyahın h düşeyi Piyonu hemen hemen istendiği zaman alınabilir. Siyahın tek gerçek çaresi Vezir kanadı geçer Piyon çiftidir. Ancak onları kullanmaya zaman bulamayacak.

58 **f5** Ka3

Piyonları arkadan durdurmaya çalışıyor.

59 **f6** Kf3

60 **f7** b5

61 **Kh5** ...

Beyaz, f düşeyi Piyonunu sonuna dek tutmak için Kalesini araya sokacak.

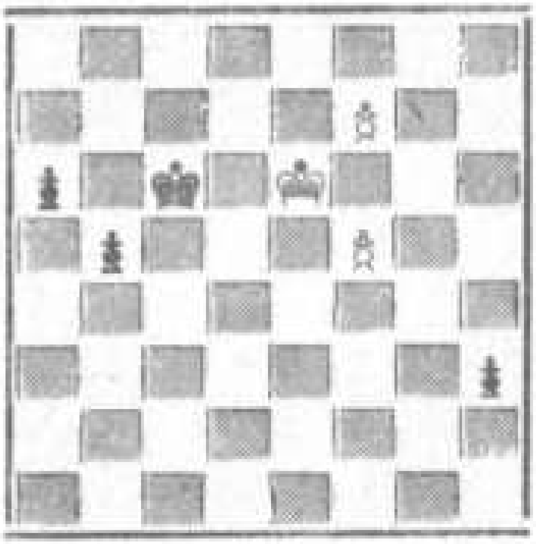
61 ... h3

Zamanın ölümcül önemine dikkat edin. Sekizinci/birinci yataya kim önce varırsa o kazanacak.

62 **Kf5** ...

Bu çıkışı zorlar.

62 ... **K×f5**



Şekil 441
62.Kf5'den sonraki konum

63 **e×f5** ...

63.Ş×e5 değil çünkü bu Siyaha, Beyazın alanını elinden alma şansı verir. Bu da Beyazı manevra yapmaya zorlayabilir. Ve de bu Siyaha, birinci yataya zamanında erişmek için, artık bir hamle sağlama biçimine dönüşebilir.

63 ... **Bırakır.**

Siyah eğer 63...h2 oynarsa Beyaz, 64.f8V, h1V; 65.Va8+, Ş~; V × h1 ile izler.

Buradan şunu öğrendiniz: İki amatör arasındaki oyun son kerte çirkin bir iki çekten sonra matla sonuçlandı; yetenekli bir amatörle bir usta arasındaki oyunda küçük zayıflıklar

işletildi ve oyun ortasında korunması olanaksız bir duruma yol açtı; ve iki büyük arasındaki oyunda yavaş, güvenli ve olağanüstü birleşmiş hamleler oyunu son ana değin dengede tuttu.

1. *Adventures of a Chess Master* (Bir Satranç Ustasının Maceraları). Koltanowski'nin satranç yaşamı ve partilerini kapsayan bir yapıtı (Ç).

Bölüm On Bir

SATRANCIN OLAĞANÜSTÜ ÇILGIN DÜNYASI

Şimdiye değin, bölümler boyu açılışlar, oyun sonları, taktikler ve daha bilmem neler üzerinde gayretle yürüdünüz; tüm sorunları titizlikle incelediniz ve düşündünüz; para kazanacak ya da harcayacak zamanınızın tümünü satranç öğrenmeye harcadınız; şimdiye değin tüm bunları yaptınız ama bundan sonra ne yapacaksınız?

Kuşkusuz, okumaya, düşünmeye ve çalışmaya devam edebilirsiniz; ilerlemiş acemi, orta, ortadan ileri, ilerlemiş, ilerlemişden ileri ve bu dünyanın en iyi bileni durumunu edinmeniz için alabileceğiniz binlerce ve binlerce kitap vardır. (Birkaç sayfa ilerideki kitap dizelgesine bakın.) Ve bunu kendi evinizin rahatı içinde yapabilirsiniz. Satranca bu yaklaşımda herhangi bir yanılgı yoktur, özellikle dünyadan el etek çekmiş biri ya da bir fener bekçisi olmayı gizliden gizliye her zaman istediyseniz.

Yoksa satranç hastaları dünyasına dalacaksınız. Turnuvaları izlemek için evinizi, işini-

zı bırakacak; Yugoslavya ve Melburn'daki turnuvalara gitmek için yaşam boyu biriktirdiğiniz parayı harcayacak; kimin kiminle, ne zaman, nerede karşılaşacağını öğrenmek için Ukraynaca, Sırb-Hırvatça, İtalyanca ve Romence yayınlanan dergilere abone olacak; Devlet Dairelerinde komünist ülkelere vize almak için boğuşacak; siz oraya gittiğinizde oyunları izlemek için bilet kalmamış olacağından sıfırın altında 20° de Sosyalist İşçi Liderlerinin salonları dışında bekleyeceksiniz. Bu yaklaşıma alışkın olanlar ve belki de bundan hoşlananlar size onun zevkinden söz ederler. Oysa orayı ziyaret saatleri önceden dolmuş olacak ve ancak bir yıl sonrası için yer ayırtma durumunda kalacaksınız.

Sonra Postayla satranç var (bu bölümün sonlarında sözü edilecek) Yurtsever biri olarak Posta İdaresine bağışta bulunmaya, aynı anda bin rakibine karşı oynayıp her karta gereğinden çok pul yapıştırarak Postanın yıllık zararını azaltmaya kararlı olabilirsiniz. Böylece yalnız rakiplerinize yanıt vermek için gece gündüz çalışmakla kalmaz belki öldüğünüzde bir taksa pulu üzerine resminiz konur da böylece ölümsüzleşirsiniz.

Ya da satrancı boş zamanınızda, haftada bir düzine parti belki yarım düzine de postayla oynayabilmek için bir hobi yapabilirsiniz, belki de yöresel satranç kulübüne katılmak için haftalık golf seanslarından bile yavaş yavaş vazgeçersi-

niz. Bir ya da iki dergiye abone olabilir ve kurama uyum sağlamak için arasıra bir de kitap satın alırsınız. Güzel, kakma işlemeli bir satranç tahtası ve ona uygun el oyması bir takım satın alırsınız. Belki yılda bir ya da iki kez eğlenmek için bir turnuvada oynarsınız ve belki de resmi bir derece kazanır ve oyununuzu ilerletirsiniz.

Diyelim ki ailenizi seviyorsunuz, işinizi ve birikiminizi korumak istiyorsunuz ve dünyadan el etek çekmek istemiyorsunuz ve bu yüzden bu son yol sizi çekiyor. Satrancı nasıl hobi yapacaksınız?

Eğer, bir Büyükkentte yaşıyorsanız -New York, Şikago, Los Angelos, Pitsburg- hatta küçük bir metropolitan alanda bile yaşasanız yapacağınız tek şey yörenizde bir satranç kulübü aramaktır. Örneğin telefon rehberinizin sarı sayfaları («Kulüpler» başlığı altında) onları sıralamıştır. Eğer bulamazsanız, U.S.Chess Federation, 80 East 11 th. Street, New York 3 N.Y. adresine yazın ve en yakın satranç kulübünün adını ve adresini sorun. Eğer sizin kentinizde yoksa siz kurmaya başlayabilirsiniz. Ancak önce bir satranç kulübü nedir, ne yapar ve ne sunar bunu bilmelisiniz. Aşağıdaki düşsel ama tümüyle akla yakın bir satranç kulübü portresidir,

Middle Town Satranç Kulübü, temmuz ve Ağustos ayları dışında salı ve perşembe günleri akşam 8.30'da toplanır, bu aylardaysa on beş

günde bir perşembe günleri toplanır. Toplantılar üyelerin evlerinde yapılır, ancak son günlerde bir emekli subaylar kulübünde geniş bir odayı kiralamaya yeterli birikimi sağladılar. Şehir eğlence sitesinin kira ödenmeyen olanaklarından yararlanmak organizasyon dizelgesi içinde bekliyor; bu üç yıl içinde gerçekleşebilecek.

Kulüp, altı üyeyle kuruldu, ancak tanıtım -şehir gazetesinde küçük bir duyuru ve kulaktan kulağa- yoluyla edinilmiş otuz üç üyesi var şimdi. Bunlardan on ikisi çetin ceviz türünden, en iyi biçimde çalışıyorlar ve beklenen yere gelecekleri kuşkusuz. Ödentiler ucuz: U.S.C.F.'ye üyelik için yıllık 5 dolar ile birlikte 10 dolar. Bunun dışında kulüp üç düzine satranç tahtası ve takımı ve bir düzine satranç saatına sahip. Ayrıca birçok satranç dergisine abone ve bir satranç kitaplığı oluşturmak için kitaplar satın alıyor.

Bu satranç kulübü daha çok resmi olmayan kümedendir. «Dönem sonu» toplantısı -yapıldığı zaman- bir yıllık yeni yöneticilerin seçimi dışında genellikle kısa olur; kasa sorumlusu demirbaşların durumu için kısa bir eleştiri yapar, kimi kez para toplama önerisinde bulunur, kimi kez bir kitap ya da başka bir şeyin alınması için yeterli paranın bulunduğunu bildirir. Üyelerin çoğu, kasa sorumlusu bile, çalışma toplantısın-

da sabırsızdırlar; laf ebeliği yerine kulübe inip satranç oynamak ya da karışmak isterler.

Kulüp, üyelerinin durumunu saptamak için merdiven karşılaşmaları düzenler. «Merdiven» adı duvara asılı aşamalandırma tahtasından gelir; dönemin kulüp şampiyonu merdivenin tepesindedir. Yenilirse onun ad plakası indirilir -plaka bir tutacakla tutturulmuştur- ve yerine rakibininki asılır. Bu, ilgiyi üst düzeyde tutar. Kulüp altı ay süreyle tepede kalmayı başaran üyesine sürekli verilmek üzere bir başarı armağanı bile düşünmektedir.

Resmi statüsüne ve verdiği onura karşın, merdiven oyunu kozların en büyüğü değildir. O onur eğlence partilerinindir -her toplantıda saatler boyu süren, dışarıdan iyice karışılan, resmi olmayan partiler- Bu oyunları izleyen otopsilerin oyunlardan uzun sürmesi hiç de seyrek değildir.

«Eğer ben burada Kale, Kale 4 oynasaydım sen beni alabilirdin diye düşünüyorsun ha? Görelim bakalım. İşte, Kale Kale 4'e şimdi ne yapacan»

«İşte, yalıtılmış Vezir Piyonunuza baskı yaptım. Siz onu savunamazsınız. Vezir Piyonunuzla nereye varabilirsiniz? Şans, Filinizi bulunduğu yere oynamanız tümüyle şanstı. Vezirinize atak yapacağımı sandınız bu yüzden onu oradan çektiniz» «Bir dakika bir, dakika o üç hamlede mat yapardı. Görmediniz mi? İnsan

kör olmalı. Bak şöyle -At Piyonu alır çek; Piyon Atı alır? Vezir d8'e çek; Şah h2'ye...»

Oyun sonrasında arabalarına giderken de böyle konuşurlar. Arkası da gelir.

Kulüp pek seyrek olarak, konferans vermek ya da simültane gösteriler yapmak için bir usta çağırmaya karar verebilir. Sonra bir gazeteyle duyurur -kimi kez olay kendiliğinden haber değeri kazanır ve gazete bilgi almaya gelir- üye olmayanlar orada bulunmak ya da bir ustaya karşı oynamak için gelirler. Eğer yeterli sayıda üye olmayan gelirse kulüp oyun tahtası başına 2.50 dolardan gelir sağlar. Kaldı ki gelmese de iyidir çünkü -üyelerin bir ustaya karşı oynama şansı edinmesi bir yana- kulüp bu işten taze kan elde eder. Üye olmayanlar üye olmaya başlar ve herkes mutlu olur.

Kimi kez komşu şehirdeki büyük bir turnuvanın biletlerinden bir blok satın alır. Kimi kez de satrançla ilgisi olmayan gösterilerin biletlerini alır: Örneğin Broadway'in bir oyununa ya da gezici bir opera grubuna.

Üyelerin yılda iki kez aile günleri olur. Yazın hanımlar ve çocukların da çağrılı oldukları bir piknik düzenlenir. Ve aralık'da üyeler ve aileleri için büyük Noel partisi.

Ancak, çoğunlukla satranç oynarlar.

İşte bu, aşağı yukarı, tipik bir satranç kulübüdür. Gerçekte yıllık üyelik keseneği 2 dolarla 25 dolar arasında değişir. Ve birçok ku-

lüpler ötekilerle turnuvalar oynar. Hatta kimileri en üst sıradaki adamlarını bir araya getirip bir takım oluşturur ve ulusal ya da bölgesel takım karşılaşmalarında yarışırlar.

Eğer bir satranç kulübü gereksiniyorsanız ve yörede yoksa siz kurabilirsiniz. En büyük sorun üye bulmak olacaktır. Başlangıç için işyerinizi kullanın. Satranç kulübü olmayanlara yaklaşın ve fırsat kollayın. Birisini listenize alınca onun da aynı şeyi yapmasını sağlayın ve olayı ailelerinize yayın. Altı kişi gibi az bir sayıyla bile çarkı döndürebilirsiniz.

Büronuz, dahası, düzenli toplantı günleriniz olması gerekli koşul değildir, altınıza da uygun yer ve zamanda toplanabilirsiniz. Satranç oynadığınız sürece ne fark eder ki? Bir kez yeterince üyeniz oldu mu daha ciddi bir görünüş edinmeyi düşünmeye başlayabilirsiniz: «Yöneticilerin seçimi, üyelik ödentilerinin toplanması ve toplantıların düzenlenmesi, Satranç Federasyonuna üye olmak gibi.

Turnuvalara gelince, onlarda oynamak için bir satranç kulübüne üye olmanız gerekmez. Kural olarak tüm yapacağınız kayıtlı olmak, ödentiyi ödemiş olmak (genellikle iki dolardan çok değildir) ve zamanında orada olmaktır.

Turnuvalar-kulüp içi, kulüpler arası, yöresel, bölgesel, ulusal ve daha sonrası- belli başlı iki Amerikan satranç dergisinde sıralanır, Chess Review ve Chess Life (örnek sayısını nasıl ala-

bileceğiniz konusunda sayfa 584'deki ileri okuma dizelgesine bakın). Bu turnuvaların çoğu U.S.C.F. (Birleşik Devletler Satranç Federasyonu)nun onayıyla yayılır. Onlarda oynayacaksanız resmî federasyon aşama sırasına girmiş olmalısınız (Bunlar C sınıfından A sınıfına sonra da uzman ve usta aşamalarına doğru uzanır) kuşkusuz, ilk onaylı turnuvanızda aşama sırasına girmemiş bir oyuncu olarak oynayacaksınız; ve turnuvadan aşamaya girmiş bir oyuncu karşısında gösterdiğiniz en iyi performans'a eşdeğer skor ve aşamayla çıkacaksınız. Örneğin, bir B sınıfı oyuncuyla berabere kaldıysanız onun aşamasını alırsınız. Eğer B sınıfı bir oyuncuyu yendiyseniz onun aşamasından 50 puan çoğunu alırsınız. Federasyonca sınıflar için öngörülen puanlar aşağıdaki gibidir:

C sınıfı	1600 puanın altı
B »	1600-1799 puan
A »	1800-1999 »
Uzmanlar	2000-2199 »
Ustalar	2200-2399 »
Kıdemli Ustalar	2400 ve yukarısı

Bunlardan sonra Uluslararası Satranç Federasyonu'nun (Fédération İntrenationale des Echecs) verdiği büyük usta, uluslararası büyük usta ve dünya şampiyonu aşamaları vardır.

Bir kez bir aşama elde edince skorunuzu hesaplamak için FIDE kuralları bölümüne bakın.

Doğal olarak, yalnızca eğlence ya da utku için onaylanmamış turnuvalarda da oynayacaksınız. Bununla birlikte kimi kez başarı ödülü ola rak kitaplar, satranç takımları ya da para konduğu da olur. (U.S.C.F. turnuvalarında da aşamalandırmaya ek olarak, A.B.D. Açık Şampiyonu ünvanı gibi ödüller konur.)

A.B.D. Satranç Şampiyonası (Adından da anlaşılacağı gibi, gelenlerin tümüne açık olan A.B.D. Açık Şampiyonası ile karıştırılmamalıdır) ve bölgelerarası finaller gibi kimi turnuvalara yalnızca yarışmacılar çağırılır. Satranç dergilerinde bunlar da yayınlanır. Buralarda ustaları eylem içinde izleme olanağı bulursunuz ve eğer izleme sporlarına eğilimliyseniz bu bir çay molası olabilir. Dışarıdan karışamazsınız. Ama ille ustalar ve büyük ustalara istemedikleri bir öğüdü vermeye kalkacak olursanız turnuva odasından biraz da zorla uğurlanabilirsiniz.

Büyük şehirlerde düzenli kulüplere ek olarak satranç salonları denilen yerler vardır. Bunlar ticari amaçlı kuruluşlardır, oralarda örneğin olanakları kullanma ayrıcalığı için saat başına 15 sent ödersiniz. Oralarda kahvehane tipi oypncuya raslayacaksınız. Görünüşünün sizi aldatmasına izin vermeyin.

Bir bölümü tembel işsiz güçsüzlere benzeyen bir sürü kahvehane oyuncusu. Ne var ki bu onların «odun itici» olmasını gerektirmez. (E-

ğer satranç oynuyorsanız tanışmak zorunda olduğunuz bir terimdir bu. Golfde «çimen söken» ne ise satrançta «odun itici» de odur. Daha çoğu değil. Odun itici en az bilenden de daha az bilendir, dışardan karıştığı zaman tüm yanıtları bildiği halde oynadığı zaman hiçbir şey bilmeyen kişi.) Tersine, kahvehane oyuncuları öyle görünürler çünkü onlar giyim eşyası satın almazlar; turnuva oyunu kitaplarını satın alırlar; öyle görünürler çünkü Piyon konumunun gücüne öylesine dalarlar ki bir kez nelerle edindikleri, yeterince düzgün elden düşme yeleğin önüne koyu, siyah kahvenin damladığına dikkat etmezler; öyle görünürler çünkü traş olmaya ancak rakipleri tükendiğinde zaman bulurlar.

Kimi kahvehane oyuncularıysa kurumun adamlarıdırlar, onlara dikkatli yaklaşın. Sizinle para için oynayacaklar ve size eve gitmek için araba çevirmek düşecektir. Şöyle pazarlık yapabilirler: yenerseniz oyuna bir şey ödemezsiniz, yenilirseniz yalnız saat başına 15 sent değil üstüne bir de ikramiye ödersiniz.

Kahvehane yöneticisi tarafından aldatılmış olmayabilirsiniz. Ancak, eğer bir parti için rasgele uğramışsanız o size gücünüzü sorar, siz ona kötü de değil iyi de, şöyle böyle derseniz, o üzgünüm yörede yalnızca güçlü oyuncular görüyorum ama bekleyin, bekleyin her an sizin gücünüzde biri gelebilir diyecektir. Ve de hiç

kuşkusuz, on dakika sonra kılıksızın biri ortada dolanacak, yönetici ona oturmasını ona göre bir rakip bulduğunu söyleyecektir. Ve bu kötü değil, iyi de değil, şöyle böyle oyuncu size heyecan vermeden oyuna başlayacaktır.

Kahvehane oyuncularıyla başa çıkmanın tek yolu sizin de öyle olmanızdır. Gerçi tüm zamanınızı veremezsiniz; belki haftada bir kez en eski, güve yemiş süveterinizi bulup üzerine kahve sıçratarak (eğer oluyorsanız) pek öyle dikkatli traş olmadan en özensiz kılığınızla satranç salonlarında o role çıkabilirsiniz. Yine de doğruca bir satranç partisine dalmayın. Önce kendinize çok konuşan, dıştan karışan biri havasını verin, budala, odun itici, alık v.b. standartları kullanarak aşağılayın. Bir süre sonra kabul edilecek ve oyuna çağırılacaksınız.

Oturduğunuz zaman çekingen olmayın; bu davranış size bir anda dıştan biri damgasını vurur ve yenseniz de yenilseniz de onlardan biri olduğunuz duygusunu yaratamamış olursunuz. Tersine, rakibinizin yaptığı gibi her hamle hakkındaki düşüncenizi açıkca belirtin -ve özellikle hamle yapmak için geçirdiği zamanı- ve de yanılmazlığınızı daha açıkca duyurun. Bir hamle yaptığınız zaman, aracı incelikle kaldırıp oyun tahtası üzerine dikkatle yerleştirmeyin. Daha çok, sıkıca tutup, kırıp toz etmek niyetindeymişsiniz gibi gürültüyle bırakın ve «Hah» deyin. Eğer yanlışlıkla, tek hamlede doğruca

mata giden bir hamle yaptıysanız endişeli görünün ama korkmuş değil. Oyun tahtasını döndürün, araçları yeni bir oyuna hazırlamaya başlayın ve rakibinizi çok büyük şansı için kutlayın. Onun yıllardır ilk ve kuşkusuz son kez kazandığı utkuyu kutlamak için bundan sonraki kahveleri ısmarlamasını önerin. Bununla birlikte -kuşkusuz uykusuzluktan- ansız başlayan korkunç baş ağrısı nedeniyle yenildiğinizi söylemeyi savsaklamayın. Bu amaçla yanınızda sürekli bir küçük kutu aspirin taşımalı, bir çift aspirini ağzınıza atmalı, yeniden oturmalı ve «iki dakikada iyileşeceğim, sonra hop! matsın» demelisiniz.

Eğer davranışınız doğruysa (oyunu umursamayın, o pek bir şey sayılmaz) orada aranacaksınız. Ondan sonra kuşkusuz, bir sonraki partiyi nerede oynayacağım, olmayacak.

İyi ama karınızın (ya da kocanızın, hanımlar) kuşkusunu uyandırmadan en yakın satranç salonuna gidip gelemeyecek gibi uzakta oturuyorsanız ne olacak? o zaman mektupla satranca başlayın.

Bunu yapmak için bir miktar posta kartı (kartoteks bu işi görür; kartoteks kartını posta kartına dönüştürmek için yalnızca üç sentlik pullara gerek duyarsınız) ve yazmak için bir şey gerekir. Ve de rakipler. İlk parçaları kırtasiyeciden alacaksınız ötekiler başka türlü sağlanacak.

Eğer mektupla satranç oynamaya istekli bir oyuncu biliyorsanız çok telâşlanmadan başlayabilirsiniz. Bilmiyorsanız, ya da aynı anda bir ya da ikiden çok parti oynamak istiyorsanız postayla satranç örgütüne gitmelisiniz. Birleşik Devletlerde böyle 100 kadar örgüt vardır ve hepsi size hoş geldiniz deyecektir. Katılırsınız, isterseniz örgüt sizi oyunlara ve turnuvalara hazırlar (ücret örgüte ve turnuvanın tipine bağlı olarak 3.50 dolardan çok değildir.) Size bir başlangıç olsun diye, bu postayla satranç kulüplerinin, yazık ki eksik, bir dizelgesiyle her biri üzerine kimi uygun ayrıntıları aldık.

Chess Review : Bu bir kulüp değil, New York'da yayınlanan bir dergidir. Bununla birlikte postayla satranç oynayabileceğiniz rakipler bulmanıza yaracak bir bölümü vardır. Orada üç tür turnuva bulursunuz: Sınıf Turnuvaları: bunlarda dört kişiden her biri ötekilere karşı ikişer oyun oynar -biri Beyazlarda öteki Siyahlarda-. Giriş ücreti 1.25 dolardır. Ödüllü Turnuvalar: bunlara yazılan yedi kişiden her biri beyazlarla üç siyahlarla üç rakibe karşı oynar. Giriş ücreti 2.50 dolardır. Birinci ödül 6.00 dolar, ikinci ödül 3.00 dolardır. Her ikisi de Chess Review'dan satranç takımı ya da kitapları almak için birer kredidir. Altın Atlar Posta Şampiyonası: yedi kişiyle sınırlanmış turnuvalardır, sonuçta kazanan hatırı sayılır parasal ödül alır. Ayrıntılar için Chess Review'a bakın.

Derginin adresi 134 West 72 nd. Street, New York 23, N.Y.

Correspondence Chess League of America (Amerika Mektupla Satranç Ligi) : Bu, Uluslararası Posta Satrancı Federasyonu (İnternational Correpondence Chess Federation) ın Kuzey Amerika resmi örgütüdür. C.C.L.A. aracılığıyla katılmak istiyorsanız mektupla satrançta resmi bir aşama kazanmış olmalısınız. Ödenti bir yılda 5 dolardır bu size aylık derginin abonesini de sağlar: The Chess Correspondent yayınlanan satranç dergilerinin en iyilerinden biridir. Lig, size sıradan meydan okuma maçlarından (bunlar kavgaya tutuşmaya gelmiş iki kişilik karşılaşmalardır) Kuzey Amerika Mektupla Satranç Şampiyonasının Büyük Ulusal maçlarına değin çok değişik türden turnuvalard yer verebilir. Giriş ücreti yine olay türlerine bağlı olarak 50 sentten 3.00 dolara dek değişir. Katılmak ya da daha çok bilgi için Dick Reees, C.C.L.A. Secretary, 816 South Cecilia Street Sioux City 6. Iowa adresine yazın.

Courier Correspondence Chess Club: Bu kulüp U.S.C.F. ile ilişkilidir ve U.S.C.F.'nin mektupla satranç aşamalarını resmen sunar. Yıllık ödenti 3 dolardır (Bedensel sakatlıkları olanlar üyeliğe ve oyunlara ücretsiz alınırlar), bu ödentiye The Chess Currier'in abonesi de girer. Giriş ücreti 1 dolar 50 senttir. Daha çok bil-

gi için Virgil M. Kimm, P.O. Box 104, Terry Ville, Conn. adresine yazın.

Knights of the Square Table: Bu satranç kadar arkadaşlık ve eğlence gibi kavramlara da açık bir organizasyondur. Üyelik ödentisi Nostalgia adlı, kendisini dünyada okuma yazma bilmeyenlerin tek satranç dergisi (nasıl oluyorsa) olarak tanıtan aylık bir derginin abonesiyle birlikte yıllık 2 dolardır. Giriş ücreti 1.50 dolardan çok değildir ve tüm giriş ücretleri parasal ödüller olarak katılanlara geri verilir. Kulüp satrançtan başka, üç boyutlu tic-tac-toe, Go ve daha aklınızdan geçiremiyeceğiniz birçok posta oyunlarını sunar. İlginizi çekti mi? Bob Lauzon, 151 West Jefferson Road, Pittsford. N.Y. adresine yazın.

Bu organizasyonlardan birine ya da başkalarına katılmak ve kendinizi bir anda on iki, elli ya da yüz oyunu oynar durumda bulmak istiyorsanız posta kartı ve yazı kaleminden fazlasına gereksinmeniz olacaktır. Siz ayrıca posta satrancı plakları da almalısınız. Bunlar karton ya da plastik satranç tahtasıyla yassı satranç araçlarıdır; bunları değişir yapraklı albümlere koyar ya da asarak biriktirirsiniz. Eğer oyunlarınızı alışılan satranç tahtası üzerinde izlemeye kalkacak olursanız evinizde ya da apartmanınızda yataklar, masalar, sandalyeler gibi yararlı şeyler için yer bulamayacaksınız. Postayla sat-

ranç plakları herhangi bir postayla satranç örgütünden alınabilir.

Postayla satranç üzerine bir uyarma: bu da alışkanlık yaratabilir. Eğer öyle olursa, başka hiçbir şey için zaman ayıramaz olursunuz. (Birkaç yıl önce Kaliforniya'da biri toplam 1100 oyunu birlikte yürütüyordu. Yazıcı krampından* korunarak nasıl yürüttüğünü çok merak ettik.) Ortalama bir postayla satranç oyuncusu -eğer öyle biri varsa- otuz kadar oyunu aynı anda oynar. Kuşkusuz, tüm rakipleri aynı anda yanıt veremiyeceği için, her posta dağılışında otuz hamle düşünmez; otuz oyun bir haftaya düzenle dağılmış gibi gelir.

Satrançtan zevk alabileceğiniz bir alan daha vardır. Bu da, problem çözmektir. Kuşkusuz o, hamle kuralları v.b. nin aynı olması dışında, gerçek satrançla ancak uzaktan ilgilidir. Bu, örneğin uçak ya da trenle sürekli gezenler için uydurulmuş bir eğlencedir; onlar bir problem çıkarıp üzerinde çalışmaya başlarlar. Çok iyi zaman geçirtir. Bu nedenle de hasta ya da eve kapanmış yaşlılar için yetkin bir iyileştiricidir. Problem çözücülüğünü satranç oyunculuğuyla karıştırmamalıdır, doğal olarak tersini de.

---

* Daha çok yazmada kullanılan elde, kramplarla kendini gösteren bir hastalık (Ç.n.)

Satranç dünyasını bu gözden geçiriş burada sona erdi. Eğer bilmek isterseniz elbette daha birçok kitap vardır. Biz burada kısa bir dizelge verdik.

İLERİ OKUMA KİTAPLARI

BAŞLANGIÇLAR ve GENEL ÇALIŞMALAR

CAPABLANCA, J.R., *A Primer of Chess* (New York: Harcourt, Brace, 1921). Sözde yeni başlayanlar için bir kitap, oysa gerçekte biraz daha ilerlemiş oyuncular için.

CAPABLANCA, J.R., *Chess Fundamentals* (New York: Harcourt, Brace, 1921). Başlangıç kitabının arkası gibi, taktik ve stratejinin ayrıntılarına değin gidiyor.

FINE, REUBEN, *Chess the Easy Way* (New York: David McKay) Genel ilkelerin tam bir tanıtımı, ülkenin çığır açan oyuncu ve kuramcılarından birinin.

LASKER, EDWARD, *Chess Stratejy* (New York: Dover, 1959). Gerçek bir strateji kitabı değil ancak yine de genel ilkeler üzerine yetkin bir yapıt, Edward Lasker'in belirttiği gibi şakacı, babacan bir dille yazılmış.

LASKER, EMANUEL, *Common Sense in Chess* (New York: David McKay, 1946). Eski bir başvuru yapıtı, çağdaş olmamakla birlikte öğütörnek düşüncelerle dolu.

NIMZOVICH, ARON, *My System* (London: G. Bell & Sons, 1957). Satranç ilkelerinin şakacı, kimi kez alaycı bir tanıtımı. Yeni başlayanlar için değil. Satranç dünyasında gürültüler yaratmış bir kitap; hipermodern okulun ilkelerini koymuş. Piyon

oyunu ve Nimzovich'in bilinen -ve başarılı- «aşırı korunma» yöntemi üzerine yetkin bir bölüm.

RETI, RICHARD, *Modern Ideas in Chess* (London: Bell). Anderssen'den günümüze satranç tekniğinin gelişmesine bir bakış. Bu ve Nimzovich'in yapıtı hipermodernciliğin iki kutsal kitabıdır.

TARRASCH, SIEGBERT, *The Game of Chess* (New York: David McKay, 1959). Bu konuda yazılmışların en iyilerinden biri. Temel ilkelerin açık, anlaşılır anlatımı ve onları örneklemek için güzel bir açıklamalı partiler derlemesi. Açılışlar biraz modası geçmiş ama yine de geçerli.

ZNOSKO-BOROVSKY, E., *How Not to Play Chess* (Buffalo: Sterling, 1959). Amatör satrançta raslanan kusurların bir çözümlemesi ve bunların aşılmasına ilişkin öğütler.

AÇILIŞ KİTAPLARI

BARDEN, LEONARD, *A Guide to Chess Openings* (Princeton: Van Nostrand, 1957) Açılış oyunu üzerine en yeni ve en iyi kitaplardan biri. Anlaşılır biçimde anlatılmış.

FINE, REUBEN, *The Ideas Behind the Chess Openings* (New York: David McKay, 1957). Çeşitli açılışlar ve çeşitlemelerinin dayandığı mantığın tam bir incelenmesi.

FINE, REUBEN, *Practical Chess Openings* (New York: David McKay). Yukarıdaki yapıtın tamamlayıcısı. Büyük ve değerli bir başvuru kitabı.

HOROWITZ, I.A., *How to Win in the Chess Openings* (New York: David McKay). Ünlü açılışların çözümlemesi. Şekillerle iyice açıklanmış.

KORN, WALTER ve COLLINS, JOHN W., *Modern Chess Openings* (London: Pitman, 1960). Açılışların «İncil»i. Son olarak dokuzuncu kez basıldı.

Hemen hemen ,düşünebildiğiniz her açılışı, çeşitlemeleri ve yan yollarıyla veriyor. «Zorunlu» bir kitap.

OYUN ORTASI KİTAPLARI

CHERNEV, IRVING ve RAINFELD, FRED, *Winning Chess* (London: Faber & Faber, 1959). Taktiklerin olağanüstü gözden geçirilişi, bol açıklamalı ve iyi yazılmış.

EVANS, LARRY, *New Ideas in Chess* (New York: Pitman, 1958). Gerçekte fikirler yeni değil ama tanıtım yolu yeni. İyi planlanmış, iyi uygulanmış ve tümüyle açık.

FINE, REUBEN, *The Middle Game in Chess* (London: Hollis & Carter, 1953). Genel ilkeler ve özel uygulamalar üzerine en iyi kitap. Bulunmuyor ama arayıp ele geçirmeye değer.

HOROWITZ, I.A., *How to Win in the Middle Game* (New York: David McKay). Genel ilkeler, parti örnekleriyle açıkca sergilenmiş.

REINFELD, FRED, *How to Force Checkmate* (New York: Dover). Usta kombinezonlarından problemler ve çözümleri.

ZNOSKO-BOROVSKY, E., *The Middle Game in Chess* (New York: David McKay). Büyük bir usta ve öğreticinin klasik yapıtı.

OYUN SONU KİTAPLARI

CHERNEV, IRVING, *Practical Chess Endings* (New York: Simon & Schuster, 1951) Temel bir başvuru yapıtı.

FINE, REUBEN, *Basic Chess Endings* (New York: David McKay). *Modern Chess Openings*'in oyun sonu konusunda eşdeğeri ve o kitap gibi kitaplığınız için «zorunlu».

ZNOSKO-BOROVSKY, E., *How to Play Chess Endings* (Buffalo: Sterling, 1959). Znosko-Borovsky' nin öteki yapıtlarının tamamlayıcısı.

PARTİ KOLLEKSİYONLARI

ALEKHİNE, ALEXANDER, *My Best Game of Chess* (London: G. Bell & Sons). 1908-23 ve 1924-37 yıllarını kapsayan iki cilt. Alekhine tarafından açıklanmış bu partiler ilerlemiş oyuncular için bilgi kaynağıdır. Üçüncü cilt Alekhine'in ölümüyle birlikte yayınlandı, 1938-45 yıllarını kapsıyordu. Büyük İngiliz oyuncu-öğretici C.H.O.D. Alexander tarafından açıklanmıştı. O da ilerlemiş oyuncular içindir.

BARDEN, LEONARD ve HEIDENFELD, W., *Modern Chess Miniatures* (London: Routledge & Kegan Paul, 1960). 161 kısa ve görkemli partinin bir derlemi.

CHERNEV, IRVING, *1000 Best Short Games of Chess* (New York: Simon & Schuster). Barden - Heidenfeld'in kitabı türünde yalnız daha büyük.

FINE, REUBEN, *Lessons From My Games* (New York: David McKay, 1958). Fine'ın büyük partilerinden kimilerinin açıklaması

KOTOV, A. ve YUDOVICH, M., *The Soviet School of Chess* (New York: Dover). Dünyanın en iyi Sovyet oyuncularının baştan sona açıklamalı 128 partisi.

LASKER EDWARD, *Chess Secrets* (New York : David McKay). Zamanının (günümüzü de içine alan) büyükleriyle Lasker'in oynadığı partilerin açıklamalı bir koleksiyonu. Her şey Lasker tarafından iyice yazılmış; bu kitap -yalın bir partiler koleksiyonu olmaktan çok bir anılar kitabı- atlanamaz.

MARSHALL, FRANK J., *Marshall's Best Games of Chess* (New York: Dover, 1960) Eski adı «My Fifty Years of Chess»di. Sert ataklar, parlak bilerek verişler ve tuzaklar konusunda dikkate değer partiler.

NAPIER, W.E., *Paul Morphy and The Golden Age of Chess* (New York: David McKay, 1957). Kahramanı büyük Morphy olan partilerin bir derlemesi. Yaşam öyküsüyle birlikte.

RESHEVSKY, SAMUEL, *Reshevsky's Best Games of Chess* (New York: Dover, 1960) Çoğu kimsenin Amerika'nın yetiştirdiği en iyi oyuncu saydığı biri tarafından açıklanmış bir koleksiyon.

The Book of the New York International Tournament of 1924 (New York: Dover, 1961). 1924 Uluslararası New York Turnuvası'nın kitabı. Yayınlanmış turnuva kitaplarının en ünlülerinden biri. Katılanlardan biri olan Alekhine'in notları. Herman Helms tarafından derlenmiş.

PROBLEM-ÇÖZME KİTAPLARI

BOUWMEESTER, HANS, *Modern Endgame Studies for the Chess Player* (New York Pitman, 1959). 101 Düzenlenmiş inceleme derlemesi.

HOWARD, KENNETH S., *The Enjoyment of Chess Problems* (New York: Dover, 1961) Problem düzenlemenin temel ilkelerinin bir tanıtımı.

HOWARD, KENNETH S., *How to Solve Chess Problems* (New York: Dover, 1961). Bir problem koleksiyonu ve onları çözme tekniğinin bir açıklaması.

TROITZKY, A.A., *Chess Handbook of 360 Brilliant and Instructive End Games* (New York: Sterling, 1961). Adı ne diyorsa kitap da onu söylüyor.

(360 Gözalıcı ve Öğütörnek Oyun Sonu Satranç Elkitabı)

ÇEŞİTLİ KİTAPLAR

ABRAHAMS, GERALD, *The Chess Mind* (London: Penguin, 1960). Britanya'nın en güçlü satranç oyuncularından biri olduğu gibi psikolog-Filozof biri tarafından yazılmış görkemli bir yapıt. Bir satranç ustasının nasıl düşündüğünü, beyninin nasıl işlediğini merak mı ediyordunuz, bu kitap sizin için.

«ASSIAC», *The Pleasures of Chess* (New York: Dover, 1960). Büyük bir İngiliz satranç sütunu yazarının şundan-bundan, nükteler koleksiyonu. Boş zamanlarda zevkle okunur.

CHERNEV, IRVING ve REINFELD, FRED, *The Fireside Book of Chess* (New York: Simon & Schuster, 1949). Anekdotlar, kısa öyküler, problemler, şakalar, partiler ve satranç üzerine daha başka şeyler. Ve de karikatürler.

HARKNESS, KENNETH, *Official Blue Book and Encyclopedia of Chess* (New York David McKay, 1956). FIDE Kurallarının tümünü bilmek ister misiniz. Bir turnuva nasıl düzenlenir? Turnuva nasıl plânlanır? 18 Piyonla ve Vezirsiz satranç nasıl oynanır? Bir satranç kulübü toplantısı nasıl yönetilir? O zaman bu kitabı edinmelisiniz. Satranç kulüpleri için son kerte gerekli bir başvuru kitabı, kişiler için de çok yararlı.

HAYDEN, BRUCE, *Cabbage Heads and Chess Kings* (London: Arco, 1960). Satranç düşkünü için öyküler, anekdotlar ve meraklısına notlar.

LASKER, EDWARD, The *Adventure of Chess* (New York: Dover, 1959). Çok güzel yazılmış bir deneme koleksiyonu; satranç tarihini, profesyonel ve

amatör oyunculara ilişkin öyküleri ve bir başlangıcı da içeriyor.

REINFELD, FRED, *The Treasury of Chess Lore* (New York: Dover, 1951). Öyküler, gülünç olaylar, anektodlar ve satrancın gücünü azaltan, büyüleyici sayılan çeşitli saçmalıkların başka bir koleksiyonu. Edgar Allan Poe'nun satranç otomatının ünlü gizine ilişkin çözümünü de içine alıyor.

ÇOCUK KİTAPLARI

WEART, EDITH ve BRUSSEL-SMITH, B., *The Royal Game* (New York: Vanguard). Resimli bir başlangıç kitabı.

WEISSENSTEIN, HELEN, *John and the Chesemen* (New York: David Mckay, 1952). Öyküye dönüştürülmüş bir başlangıç.

SÜRELİ YAYINLAR

British Chess Magazine. İngilizlerden bekleyeceğimiz gibi yüksek düzeyde bir dergi. Partiler, çözümlemeler, turnuva raporları. Fotoğraf yok ama özlü birçok şey var. Yıllık abonesi (12 sayı) 4 dolar ve yayımcıdan istenebilir. Adres: 20 Chestnut Rd, West Norwood, London, S.E. 27

Chess Life. Birleşik Devletler Satranç Federasyonu'nun resmi yayın organı. Bir yıllık abonesi 4 dolar. Ne var ki 1 dolar da federasyona katılma keseneği verirseniz aboneniz parasız gibi olur. Adres: 80 East 11th St., New York 3, N.Y.

Chess Review. Mektupla satrançtan söz ederken hemen tümüyle tanıtıldı. O ayrıca makaleler, eleştiriler, özellikler, sonuçlar, problemler, çözümlemeler ve öyküler içerir. Yıllık abonesi 6 dolardır. Adres: 134 West 72nd St., New York 23 N.Y.

The Chess Corrsepondent. Amerika Yazışmalı Satranç Liginin yayını. (Posta ile satranç bölümüne bakın.) Bu ince bir dergidir ama makaleler içerik açısından dolgundur. Gösterişi az. Lige üye olduğunuz zaman kendiliğinden abone olursunuz. Üyeliği de kapsayan ücret bir yıl için 5 dolardır. Adresi yineleyelim: 816 South Cecelia St., Sioux City 6, Iowa.

Bu, kitaplar ve dergilerin, doğal olarak, ancak kısa bir örneklemesidir. Ancak, buraya dizilmiş kitapların sayfaları arasında öteki kitapları da bulacaksınız ve böylece yayınlar arasından kendinize gerekli olanı ve istediğinizi daha iyi seçebilmeyi öğreneceksiniz.

Son bir uyarı (ama da çok uyarı yaptık değil mi?): Satranç kitabı manisine kapılmamaya dikkat edin. Böyle olanlar her duvarı kitap raflarıyla doldururlar. Mani, iyileştirilemez bir tutkudur ancak iflasla biraz iyileştirilebilir. Hatta o bile kâr etmez. Her zaman kredi kartları bulunabilir.

Bölüm On İki

SATRANCIN KURALLARI

Satrancın kural kitabı, her ne denli, Beyzbolunki gibi yakın bir geçmişte yapılmış ve değiştirilmiş değilse de yine de yap'ların yapma' ların ve aydınlatma'ların etkileyici bir koleksiyonudur. Kurallar, Federation internationale des Echecs tarafından formüllendirilmiş olup oyun oynayan herkes için geçerlidir.

Kuralların çoğu turnuvaların akışı, skorlama, oyuncuların eşleşmesi ve bunlarla ilgili şeylere ayrılmıştır. Kuralların büyük bölümü az ya da çok tekniktir ve satranç oyuncularından çok hakemleri ilgilendirir. Her ne olursa olsun burada FIDE kurallarının* bir özetini bulacaksınız.

1'den 6'ya kadar olan maddeler oyun tahtasının hazırlanması, araçların hamleleri, taş

---

* Aşağıdaki özet, Kenneth, Harkness'in Birleşik Devletler Satranç Federasyonu için yayınlanmış *Official Blue Book and Encyclopedia of Chess* (New York: McKay, 1956) adlı yapıtından alınmış yayımcının izniyle burada yeniden düzenlenmiştir.

alma yöntemleri ve hemen hemen tümüyle bildiğiniz öteki konuları kapsar.

Bir Hamlenin Tamamlanması

MADDE 7

Bir hamle,

a) bir elemanın boş bir kareye getirilmesinde, oyuncu elemanı elinden bıraktığı zaman;

b) taş alma sırasında, alınan eleman satranç tahtasının dışına çıkarıldığı ve oyuncu kendi elemanını onun yerine yerleştirip elinden bıraktığı zaman tamamlanmış olur.

c) rokta, oyuncu Kalesini, Şahının üzerinden atladığı kareye bıraktığı zaman hamle tamamlanır, oyuncunun Şahı elinden bırakmasıyla tamamlanmış olmaz, ama oyuncu roktan başka hamle yapamaz;

d) Piyonun yükselmesinde, Piyon oyun tahtasından çıkarıldığı ve oyuncu yükselme karesine yeni elemanı yerleştirip elinden bıraktığı zaman hamle tamamlanmış olur; eğer oyuncu yükselmiş Piyondan elini çekmişse hamle daha tamamlanmış değildir ama oyuncu Piyonu başka bir kareye de oynayamaz.

Bir aracın elden bırakılması ve oyun dışı bırakılması v.b. üzerine bütün bu gürültü patırtı niye? Çünkü turnuva satrancında özellikle, ve rasgele oyunda bile, hamleyi «geri alma» kesinlikle yapılamaz. Kaldı ki bir partinin kazanılması ya da yitirilmesi -bir turnuva ya da maçtaki ciddi oyunda, bir hamleye bağlı olabilir. İnceden ince koşullarla kuşatılmış roka gelince, bir oyuncu roka karar vermiş ama Kale-

sini Şahından önce hareket ettirmişse eylem bir Kale hamlesi anlamına gelecektir. Oysa, kural olarak bir anda ancak bir karelik bir hamle yapabileceğinden, eğer oyuncu Şahını iki kare oynatmışsa o yalnız ve yalnız rok yapmaya niyetli olabilir. Bu başka anlama gelemez.

FIDE Kurallarının kabulünden önceki satranç turnuvaları karmakarışık bir işti, kuralın ne yönde kullanılacağına kimi kez turnuva ilerledikten, kimi kez bittikten sonra hakemler karar verirdi (ve bunların çoğunda birçok ülkenin her biri kendi kurallarını uygulardı). FIDE 1924 de örgütlendi ve beş yıl sonra danışma kurumu kuralları kabul etti. Britanya Satranç Federasyonu tarafından Fransızca'dan İngilizce'ye çevirildi ve bu çeviri Birleşik Devletler Ulusal Satranç Federasyonu tarafından kabul edildi, daha sonra Birleşik Devletler FIDE'ye bağlandı; daha sonra da National ve American satranç federasyonları U.S.C.F. olarak birleştiler.

Dokunulmuş Eleman

MADDE 8

Rakibine önceden bildirmek koşuluyla hamle sahibi oyuncu bir ya da daha çok elemanı bulunduğu kare üzerinde düzeltebilir.

Yukarıdaki durum dışında, hamle sahibi oyuncu bir ya da birden çok elemana dokunursa, ilk dokunduğu elemanı hareket ettirebiliyor ya da alabiliyorsa, hamlesini o elemanı hareket ettirecek ya da alacak biçimde yapmak zorundadır.

Eğer rakip, kendisi bir araca dokunmazdan önce bu kuralın bozulduğunu öne sürmemişse ya da yukarıda gösterilen hamlelerin hiçbiri kurallara uygun olarak yapılamıyorsa ceza gerekmez.

Turnuva oyununda bir elemanı düzeltmek niyetinde olan kişi «J'adoube» ya da sözcüğün İngilizce karşılığı «I'm adjusting» «düzeltiyorum» der. Bu, ne olur ne olmaz gibisindendir. Kural «rakip, bir kuralın çiğnendiğini öne sürmediyse ceza gerekmez» diyor, «öne süremez» demiyor.

Kural Dışı Konumlar

MADDE 9

1. Eğer, bir oyun sırasında kural dışı bir hamle yapıldığı ayrımsanırsa konum kural dışı hamle yapılmazdan önceki konuma geri getirilmelidir. Oyun ondan sonra, kural dışı hamle yerine yapılacak hamle için Madde 8 uygulanarak sürdürülmelidir. Eğer konum başa alınamıyorsa parti geçersiz sayılır ve yeni bir parti oynanır.

2. Eğer, bir oyun sırasında bir ya da daha çok eleman bir raslantı sonucu yerinden oynamış ve yanlış biçimde yeniden yerleştirilmişse, konum yer değiştirmenin oluşmasından önceki konuma geri alınmalı ve parti sonra sürdürülmelidir. Eğer konum eski durumuna getirilemiyorsa parti geçersiz sayılmalı ve yeni bir parti oynanmalıdır.

3. Eğer, bir ertelemeden sonra, konum bırakıldığı gibi değilse, ertelemeden önceki konuma getirilmeli ve oyun sürdürülmelidir.

4. Eğer, bir oyun sırasında elemanların ilk konumlarının yanlış olduğu ayrımsanmışsa parti geçersiz sayılmalı ve yeni bir parti oynanmalıdır.

5. Eğer, bir oyun sırasında oyun tahtasının yanlış yerleştirildiği ayrımsanmışsa konum tahtanın doğru konulduğu zaman alacağı biçime getirilmeli ve parti ondan sonra sürdürülmelidir.

Bu son iki kural gereksiz gelebilir. Ne de olsa turnuvaya katılacak güçte biri Fillerin yerine Atlarını koymaz ya da en sağda siyah kareyle oynamaz. Yine de yasal mantık gereği her olasılığı dikkate almak zorunludur.

10. Madde çek kurallarına ilişkindir; Şaha çek dendiği zaman nasıl kurtulur ve benzeri. Madde 11 yengi için gerekli koşullara ilişkindir (Parti, matla ya da bir oyuncunun bırakmasıyla yengiye ulaşır). Size zaten bildiğiniz şeyleri katı bir dille yeniden yüklemek gereksiz.

Berabere Parti

MADDE 12

Parti şu durumlarda beraberedir;

1. Hamle sahibi oyuncu, Şah çekte olmadığı halde, kurala uygun bir hamle yapamadığı zaman. Şah «pat» olmuştur denir.

2. İki oyuncu aralarında anlaştıkları zaman;

3. Aynı konum üç kez yinelendiği zaman, oyunculardan birinin isteği üzerine. Eğer aynı cins ve renkte bir eleman aynı kareleri kaplıyorsa konum aynı kalıyor demektir.

Beraberlik isteme hakkı öncelikle:

a) Böyle yinelemeye yol açan hamleyi yapma durumunda olup bu hamleyi yapma niyetini açıklayan;

b) Yinelenmiş konumu hazırlayan hamleyi yanıtlamak durumunda olan oyuncunundur.

Eğer bir oyuncu (a) ve (b) de gösterilen biçimde beraberlik isteminde bulunmadan bir hamle yaparsa beraberlik isteme hakkını yitirir, bununla birlikte eğer aynı konum aynı oyuncu hamle sahibiyken yeniden oluşursa onun hakkı yeniden doğar.

4. Bir oyuncu hamle sırası ondayken, her iki yanın hiçbir aracı alınmadan ve hiçbir Piyon sürülmeden elli hamle yapmış olduğunu açıkladığı zaman.

Bu elli hamle sayısı belirli özel konumlarda artabilir, ancak bu konumlar ve sayı artışı koşulu oyun başlamadan önce açıkca belirlenmiş olmalıdır.

Son yıllarda ikinci fıkranın kullanımı (ya da kötüye kullanımı) üzerine uygunsuz birçok eleştiri yapıldı. Turnuvayı izlemek için peşin para ödemiş yüzlerce kişi, büyük ustalar bir düzüne ya da onbeş hamle oynayıp beraberlik için uzlaştıklarında, kendilerini şanssız saymakta haklıydılar. Ne var ki bundan daha çok eleştirilen de vardı; birkaç hamleden sonra, tüm olanaklar denenmeden gerçek bir uyuşma beraberliği. Bu beraberlikler turnuvanın sonucunu ciddi biçimde etkiler. Örneğin, turnuvanın favorisi çetin bir rakiple oynarken kazanma şansı olmayan biri bir arkadaşıyla anlaşarak berabere kalırsa, bu arkadaş yok yere 1/2 puan alacak, bu onu üst sıralara çıkaracak ve belki de ilk sıraya oturtacaktır. Hiç kuşkusuz bu sporculuğa yakışmaz.

Bir beraberlik üzerinde anlaşmadan önce bir oyunun otuz hamle oynanması gerektiği yo-

lunda bir kural vardır. Ancak bu kural bir süre bir kenara atıldı ve kitaptan atıldığı süre boyunca her tür «büyük usta beraberliği» anlaşması yapıldı. 1963'de satranç izlemeye gelenlerden kuralın canlandırılması üzerine bir yaygara yükselince yeniden yürürlüğe kondu.

3. Fıkra, her ne denli, yeniceyse de yine de kimi karışıklıklara ve birçok tartışmalara yol açıyor. Kuşkusuz yeniden elden geçirmek gerek. Dikkate değer olan sürekli çek beraberliğinin de fıkrada bulunmasıdır.

Elli hamle kuralı partileri, diyelim bir Fil ve At oyun sonunda olabileceği gibi, sürgit uzamaktan korumayı amaçlar. Fil ve Atla mata zorlamayı bilmeyen, yalnızca kuramsal olarak bunun bir yengi olduğunu bilen bir oyuncu oyunu bırakmaya gönülsüz olabilir. Onun için iyisi mi şu Fil ve At oyun sonunu yeniden daha bir iyi inceleyin.

Turnuvalar ve Maçlar

Geri kalan kurallar -Bölüm İki- turnuva ve maç oyununa ilişkindir. Kenneth Harkness başkanlığında bir kurulca düzenlenmiş ve Mr. Harkness'in *The Official Blue Book and Encyclopedia of Chess* adlı yapıtında bütünüyle verilmiştir. Burada bu kuralların bir özetini bulacaksınız.

BÖLÜM BİR: GENEL KURALLAR

U.S.C.F. ye bağlı bir üyenin ortak desteğiyle düzenlenen turnuvalarda katılanların seçimi.

5. Her U.S.C.F. üyesi, Birleşik Devletler Gençler Şampiyonluğu ya da Birleşik Devletler Açık Şampiyonası gibi özel bir sınıf oyuncuyla sınırlı olmayan her açık turnuvaya giriş ücretini ödeyerek katılabilir.

a) İlk raundun başlama tarihinde, kişisel turnuvada her oyuncu U.S.C.F. nin saygın bir üyesi olmak ve takım turnuvalarında her takım U.S.C.F. ye bağlı bir kuruluşu temsil ediyor olmak zorundadır.

b) Uygun bir oyuncu turnuvaya, giriş ücretini ödediği zaman katılır.

6. Oyunun birinci raundunda, başlama saatından bir saat sonrasına dek gelmeyen ve yöresel kurala ya da Direktöre birinci raunda geç kalacağını ya da bundan sonraki raunda katılacağını bildirmemiş olan yarışmacı çekilmiş sayılır ve Direktör bu boşluğu uygun bir yarışmacı seçerek doldurma hakkına sahiptir. Eğer boşluk böylece dolmuşsa yeni bir parti başlar...

BÖLÜM İKİ: TURNUVA TÜZÜĞÜ

MADDE 6'nın YORUMU (ROK HAMLESİ)

9. Şahından önce Kalesini oynayarak ya da Kaleyle Şahı aynı anda oynayarak rok yapan bir oyuncu, bu yanlışı başka bir partide yinelemedikçe yasaları bozduğu için cezalandırılamamalıdır. Direktör oyuncuyu Satranç Yasalarını çiğnediğini söyleyerek uyarmalıdır. Eğer oyuncu uyarma yapıldıktan sonra yanlışı yinelerse, Direktör ceza uygulaması konusunda özel yetkisini kullanabilir.

BÖLÜM 2, MADDE 12'nin YORUMU

10. Ciddi bir yarışma başlamadan önce beraberlik için anlaşma sportmenliğe ve aktöreye aykı-

rıdır. Direktör, kısacık anlaşma beraberlikleri yaparak, satranç kamuoyuna ve turnuvayı düzenleyenlere karşı görevini yerine getirmemeyi alışkanlık haline getiren bir oyuncuyu, cezalandırmak konusunda özel yetkisini kullanmalıdır.

BÖLÜM 3, MADDE 12'nin YORUMU

11. FIDE yönetmeliğinin Bölüm 3, Madde 12'deki beraberlik istemenin yöntemi aşağıdaki gibi olmalıdır:

a) Aynı konumun üçüncü kez yinelenmesini oluşturacak bir hamleyi oynamak durumundaki oyuncu «Beraberlik istiyorum» demeli ve hamlesini skor levhasına yazmalıdır. Oyuncu hamleyi oyun tahtası üzerinde yapmamalıdır.

b) Aynı konumu üçüncü kez yinelemiş bir hamleyi yanıtlamak durumunda bulunan oyuncu «Beraberlik istiyorum demeli» ancak tahta üzerinde hamle yapmamalıdır.

c) Yukarıda (a) ve (b) de tanımlanan durumların her birinde oyun tahtası üzerinde bir hamle yapmak beraberlik istemekten vazgeçmek sayılmalıdır; ancak, hamle sırası aynı oyuncuya geldiğinde aynı konum yeniden oluşursa, beraberlik isteme hakkı o oyuncuya yeniden geri gelir.

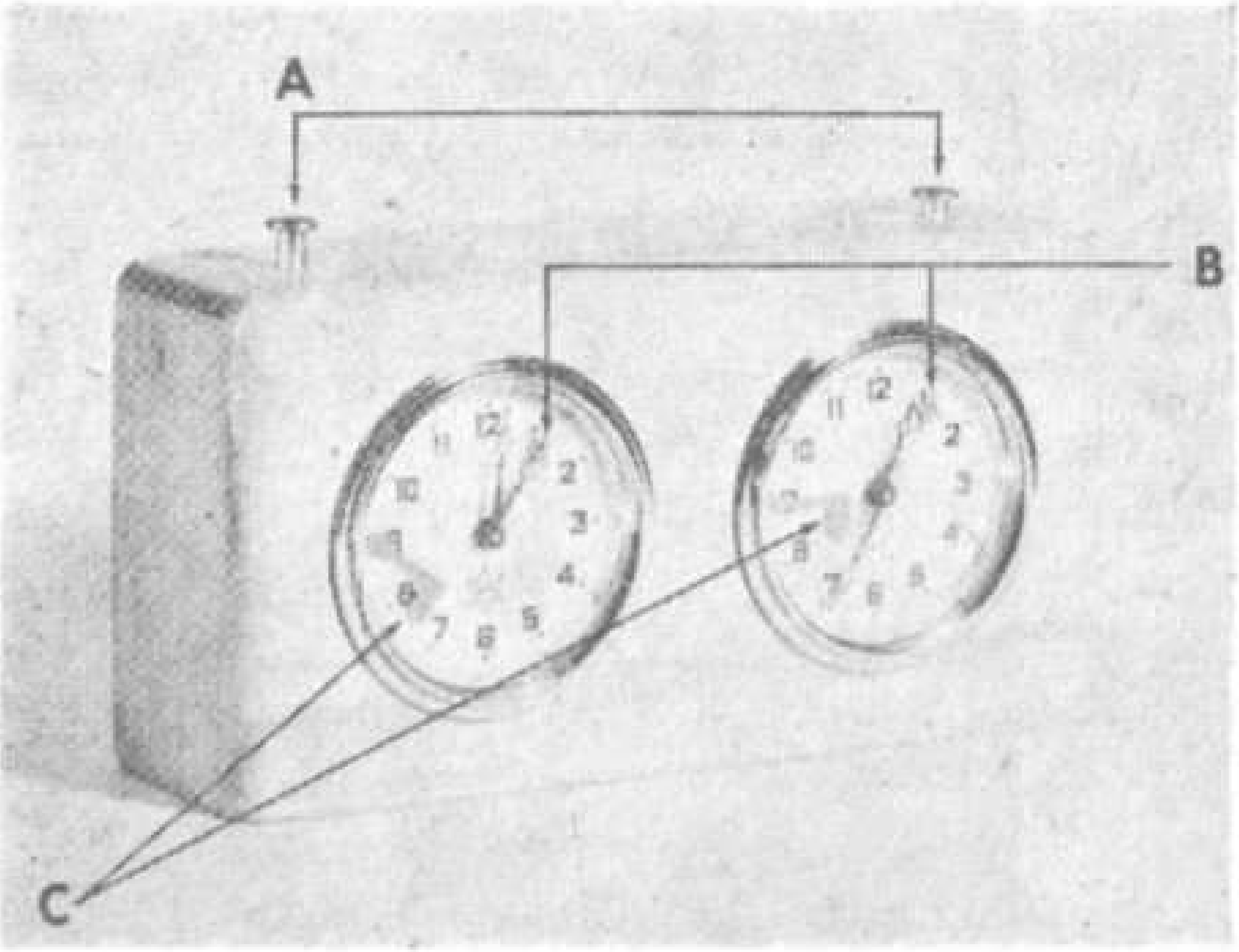
d) Yukarıda (a) ve (b) de tanımlanan durumların her birinde oyuncu beraberlik ister ve sonra oyun tahtası üzerinde bir hamle yaparsa beraberlik isteminden vazgeçmiş olur ne var ki rakibi, bir elemana dokunmadan önce olmak koşuluyla istemi kabullenip geçerli sayabilir...

OYUNLARIN YAZILMASI

12. Oyun süresince, her bir oyuncunun hamlelerini, Direktör tarafından sağlanmış bir skor levhasına temiz ve okunaklı bir biçimde yazması gerekir.

ZAMAN SINIRI

15. Turnuva programında tersi bildirilmedikçe, her oyuncu kendi saatıyla belirlenen ilk ikibuçuk saat içinde 50 hamle ve bundan sonraki her saatta 20 hamle yapmak zorundadır...



Bir satranç saati: Bir oyuncu hamlesini bitirince iki düğmeden (A) birini bastırır. Bu onun kendi saatini durdurur ve rakibininkini çalıştırır. «Kollar» (B) iki saattan hangisinin çalıştığını gösterir. Oyunculardan biri bir saati doldurunca bayrak (C) düşer.

SATRANÇ SAATİ

17. Her oyuncunun zamanı, bu amaç için özel araçla donatılmış bir saat aracılığıyla denetlenir. Saatın, bir oyuncunun saatını durdurduğu anda rakibininkini çalıştıran bir parçası vardır. Her saatın

dakika kolunun dik yukarıyı gösterdiği anı sap'ayan bir de «Bayrak»ı bulunur.

Satranç saati yakın geçmişte gerçekleşmiş bir yeniliktir. O satranç turnuvalarında kullanılmaya başlayıncaya değin akla gelmedik yabansı yollarla zamanlama yapılıyordu, ya da hiç saat tutulmuyordu. Bir turnuva çoğu kez en iyi sitzfleish* oyuncu tarafından kazanılıyordu, o tüm rakiplerini kolayca bıktırıyordu.

Satranç saati gerçekte birbirine bağlanmış iki saattan başka bir şey değildir. Biri dururken öteki çalışır. Hamlesini bitiren oyuncu saatin üzerindeki butona basar; bu onun saatini durdurur ve rakibininkini çalıştırır. Saatı «bayrak» çıkaran, o zamana değin eğer gerekli sayıda hamle yapmamışsa zamana yenik düşer, hakkını yitirir.

Parti Zamanlaması

OTURUM BAŞLARKEN SAATLARIN ÇALIŞTIRILMASI

19. Direktörün izniyle ertelenmiş kimi parti ya da partilerin dışında her raundun tüm partileri o raundun başlangıcı için belirlenmiş zamanda başlamalıdır. Direktör oynamaya başlama işareti verdiği zaman siyahlarda oynayacak oyuncu rakibinin saatini çalıştırmalıdır. Eğer siyahlarda oynayan oyuncu masa başında değilse rakibi kendi saatini kendi-

* Almanca, hareketsiz oturmak anlamına (Ç.n)

si çalıştırmalıdır. Eğer partinin her iki oyuncusu da gelmemişse Direktör ya da bir Yardımcı Direktör beyazlarda oynayan oyuncunun saatini çalıştırır.

SON HAMLENİN TAMAMLANMASI

21. Önerilen sayıda hamlenin yapılıp bitirilmesinde, sonuncu hamle oyuncu saatini durduruncaya değin tamamlanmış sayılmaz...

KESİLEN PARTİLER

24. Eğer bir parti, oyuncuların sorumlu olmadıkları kimi durumlar nedeniyle kesintiye uğrarsa durum düzeltilinceye değin saatler durdurulmalıdır...

ERTELEME YÖNTEMİ

27. Oyun için ayrılan zamanın bitmesi üzerine (bir oturum dört ya da beş saat sürebilir; bu genellikle, isteğe bağlı bir kuraldır, turnuva ya da maç öncesinde benimsenir) Direktör masadan masaya dolaşarak hamle sayılarını denetler, bu bitmemiş her parti için yapılır; ve önerilen sayıda hamleyi tamamlamış her oyun tahtasında Direktör hamle sahibi oyuncuya bir zarf verir ve hamlesini mühürlemesini söyler.

Kendisine hamlesini mühürlemesi buyurulan her oyuncu son hamlesini açık bir biçimde kendi skor levhasına yazmalı onun ve rakibinin skor levhalarını Direktörün verdiği zarfa koymalı zarfı mühürlemeli ve sonra saatleri durdurmalıdır.

Zarf üzerinde şunlar yazılı bulunmalıdır:

1) Oyuncuların adları;

2) Hamle mühürlenmezden hemen önceki konum;

3) Her oyuncunun harcadığı zaman;

4) Hamleyi mühürleyen oyuncunun adı ve hamlenin numarası;

5) Yeniden başlama tarih ve zamanı.

Zarf oyun yeniden başlayıncaya dek saklanmak üzere Direktöre teslim edilmelidir.

ERTELENMİŞ BİR PARTİNİN YENİDEN BAŞLAMASI

28. Ertelenmiş bir partinin yeniden başlama yöntemi aşağıdaki gibidir:

a) Hamle mühürlenmezden hemen önceki konum satranç tahtası üzerinde hazırlanır ve erteleme sırasında her oyuncunun kullanmış bulunduğu zaman saatte gösterilir.

b) Zarf ancak, hamle sahibi oyuncu (hamleyi mühürleyene yanıt verecek oyuncu) geldiği zaman açılır. Bu oyuncunun saati, mühürlenmiş hamle satranç tahtası üzerinde oynandıktan sonra çalıştırılır.

c) Hamle sahibi oyuncu yoksa, onun saati işletilir ancak zarf, geldiği zaman açılır.

d) Eğer hamleyi mühürleyen oyuncu yoksa, hamle sahibi oyuncu mühürlenmiş hamleyi satranç tahtası üzerinde yanıtlamak zorunda değildir. O yanıtını skor levhasına yazıp bir zarfa yerleştirerek kendi saatini durdurup rakibininkini çalıştırma hakkına sahiptir. Zarf güvenceye alınır ve rakibi geldiği zaman açılır.

e) Erteleme anında mühürlenen hamlenin konulduğu zarf kaybolmuşsa ve ertelenen parti için harcanan zamanı ve konumu yeniden saptamak olanaksızsa, iki oyuncunun uyuşmasıyla ya da herhangi bir başka nedenle sözü edilen konum ve zaman yeniden oluşturulamıyorsa parti geçersiz sayılır bu ertelenmiş parti yerine yeni bir parti oynanması gerekir.

OYUNCULARIN DAVRANIŞLARI

36. (a) Oyun süresince oyuncuların not, karalama ya da basılı şeyler kullanmaları ya da partiyi başka bir oyun tahtası üzerinde çözümlemeleri yasaktır; aynı biçimde onların, üçüncü kişilerin öğüt ya da uyarılarını isteyerek ya da istemeden almaları da yasaktır.

(b) Oyun odasında, oyun sırasında olsun erteleme sırasında olsun çözümlemeye izin yoktur.

c) Oyuncuların herhangi bir biçimde rakiplerinin dikkatini dağıtacak ya da rahatsız edecek bir şey yapmaları yasaktır.

Öteki kurallar turnuva direktörünün görevleriyle yetkilerini düzenler, cezaların kesilmesi, görmeyen oyunculara yardımcı saptanması, özel handikap kuralları, başvuru jürilerinin seçimi ve turnuvadaki oyuncuları, beraberlikleri olabildiğince önleyecek biçimde eşleştirmek.

Kurallar genellikle tamdır; onlar bir maç ya da turnuvada oluşacak tüm anlaşmazlıkları hesaba katmaya çalışır. Ne var ki satranç oyuncuları, özellikle büyük sav ya da büyük san için oynadıkları zaman, kurallara başvurarak düzeltilmesi olanaksız durumlar yaratmakta çok beceriklidirler. Hakemler ve hakem kurullarında çok uğraşılır ve kuralları değiştirmek üzere konferanslara yol açılır.

Yöresel ve ülke çapında satranç örgütleri çoğu kez kendi kurallarını FIDE ve U.S.C.F' ninkilere eklerler. Ve Adaylar Turnuvası gibi olaylar için de özel kurallar vardır.

Adaylar turnuvası her üç yılda bir yapılır. Katılanlar, bölgelerarası turnuvaları kazanmış olanlar ve dünya şampiyonası için denenmeye hak kazanmış kimi oyunculardır.

Posta satrancı için International Correspondence Chess Federation tarafından oluşturulmuş özel kurallar da var bunlar FIDE kurallarıyla hemen hemen iç içedir. Ve bunlar, posta satrancının özel sorunları nedeniyle, kimi durumlarda FIDE kurallarından daha bile karışıktır.

Bundan başka, kuşkusuz, satranç tahtası başındaki iki oyuncu tarafından konan kurallar da var. Örneğin: eğer ben yanlış yaparsam hamlemi geri alabilirim ama sen yanlış yaparsan olmaz! Ya da saat 10'a değin oynayacağız eğer siz kazanıyorsanız 11'e dek sürdüreceğiz, ya da siz bir yanılgıya düşüp de ben kazanıncaya dek.

Yazılı olmayan yasaları da unutmayın; onlar yazılı kurallar denli önemlidir. Yazılı olmayan bu yasaların kimileri buradadır; onları titizlikle inceleyin:

1 ...
2 ...
3 ...
4 ...

Kuşkusuz, başkaları da var ama yerimiz onların hepsini sıralamaya izin vermedi.

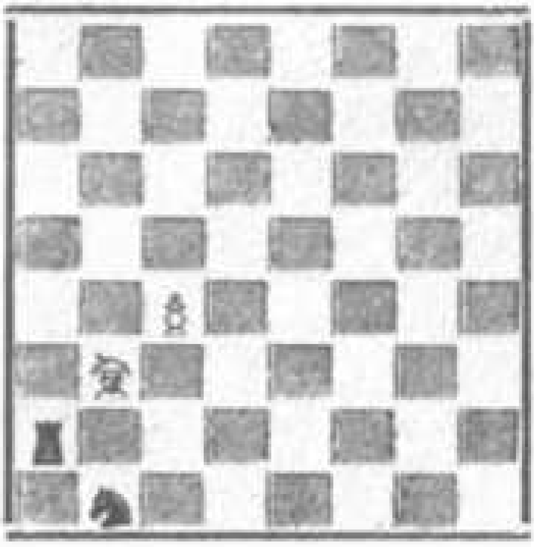
SORULARIN YANITLARI

SORU NO. 1

a) Oyun tahtasının her iki yanında karşılıklı olarak Atların bulunması gereken yerlerde Filler vardır. Ayrıca Siyah Vezirle Siyah Şah yer değiştirmeli.

b) Siyah Kale

c)



ŞEKİL 442

SORU NO. 2

ŞEKİL 443

SORU NO. 3

a) Beyaz At Siyah karedeki Fili alabilir.

b) Siyah Kale Beyaz Atı alabilir; beyaz karedeki Siyah Fil de Beyaz Atı alabilir. Ve de Siyah At Beyaz Atı alabilir.

c) Evet, Beyaz Vezirin iki kare önündeki Beyaz Piyon sağındaki köşegene rastlayan Siyah Atı alabilir.

SORU NO. 4

a) Beyaz Atı Şahın önündeki kareye oynamakla, bu kalkan onu atak yapan Kaleden korur.

b) Hayır. Beyaz Fil Beyaz At tarafından korunmuştur. Şah, Fili almaya kalkışırsa çek hamlesi içine düşer ki bu kural dışıdır. Ancak Şahın Beyaz Piyonu alabildiğine ve böylece çekten kurtulduğuna dikkat ettiniz mi?

c) Siyah Şahın Beyaz Veziri almasıyla. Fille Kalenin alınması hiçbir şeye yaramaz; Şah, Vezirin çekinden çıkmış olmayacak.

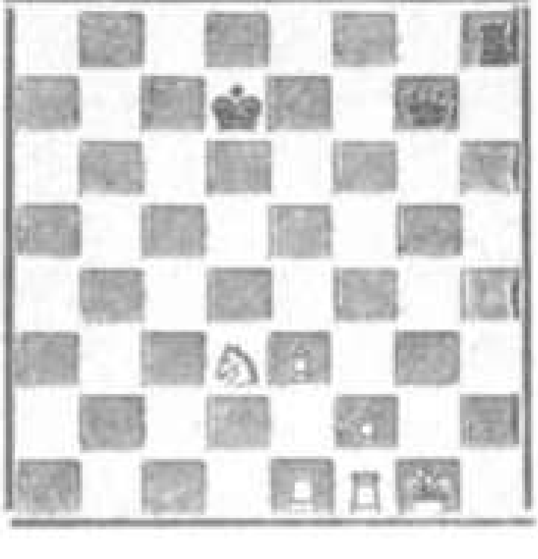
SORU NO. 5

a) Siyah Şah, Şah kanadında rok yapabilir, Vezir kanadında yapamaz çünkü yol üstünde kendi Atı var. Beyaz Şah hiçbir biçimde rok yapamaz. Şah kanadında Kalesi hamle yapmış (başlangıç karesinde değil), Vezir kanadında Şahın gideceği kare siyah karedeki Siyah Fil tarafından denetleniyor.

b) Evet. Siyah Atın önündeki karedeki Beyaz Piyon geçerken alabilir. Eğer Beyaz Piyon bunu yapsaydı oyun tahtasının görünüşü şöyle olacaktı:

ŞEKİL 444

c) Evet. Siyah Vezir köşegen üzerinde bir kare sağa hamle yapabilir ve düşey boyunca Şaha atak yapar. Şah sağındaki karelere kaçamaz çünkü onlar Siyah Kale tarafından denetleniyor. Öteki kaçış kareleri kendi elemanlarınca tutulmuş. Hiçbir Beyaz araç araya giremiyor ve Siyah Veziri alması olanaksız. Son konum şöyle olacak:



ŞEKİL 445

SORU NO. 6

Cebirsel notasyonla

a) 1—d2 2—c2 3—e7 4—f5

Betimleyici notasyonla

1—V2 2—VF2 3—Ş7 4—ŞF5

b) Cebirsel notasyon için değişmez

Betimleyici notasyonla

1-V7 2—VF7 3—Ş2 —ŞF4

c)

ŞEKİL 446

SORU NO. 7

a)

ŞEKİL 447

b)

ŞEKİL 448

c) 1.F × ŞP, A/V2 × F (Ya da A/2 × F ya da A/V × F)

Cebirsel notasyonla
1.F × e5, Ad × e5

d)

ŞEKİL 449

SORU NO. 8

a) Siyah 1...d5 oynayabilir. Bu, Beyazın merkezi denetimine karşı çıkar ve aynı zamanda Siyaha merkezde bir Piyon basamağı sağlar.

(...Af6'da oynayabilir. Bu, her ne denli merkezin ele geçirilmesine yaramazsa da Beyazın, kendisine güçlü bir merkez konumu sağlayabilecek olan 2.e4 hamlesini yapmasına engel olur.

b) Siyah, Atını iki kez oynamakla zaman yitirdi.

c) Beyaz. Çünkü o, merkezde yerleşmiş bir Ata, e4'de güçlü bir Piyona, g5'de saldırgan bir File sahip. Siyahın araçları daha şimdiden biraz sıkışmış ve merkezde bir köprü başı tutamamış.

d)- Siyah rok yapmamış. Beyaz açıktaki Şaha doğrudan bir atak başlatmak üzere.

e) Siyah ...Ac6 oynamalı. Bu hem bir araç geliştirme olacak hem de Beyaza Veziri geri çektirerek zaman yitirtecek.

SORU NO. 9

a) 1.F×d5 oynamalı. Siyahın c düşeyi Piyonu açmazda olduğu için Fili alamaz. Beyaz böylece At kazanır ve de çatalı savuşturmuş olur.

b) Beyaz 1.Ad7+ oynayabilir. Çekin önceliği nedeniyle Siyahın Şahına bakma zorunluğu Beyaza bir Kale kazanma şansı veriyor.

c) Beyaz Af6+ oynayabilir. Siyah g düşeyi Piyonu açmazdadır ve Atı alamaz. Bundan sonra mata birkaç hamle kalır.

d) Siyah Fe2 oynayabilir. Beyaz Şah, Fili alamaz ve ondan sonraki hamlede Siyah, Kaleyi alabilir.

e) 1...Fd7; 1...Ad7; kuşkusuz bu tehlikelidir.

SORU NO. 10

a) Beyaz 1.Ae7+ oynayabilir ve onu 2.A×c6 izler.

b) Siyah 1...g5 oynar. Bu, bir sonraki ...Kb1 hamlesinde matla tehdit eder. Mattan sakınmak için Beyaz, Vezirini Piyona vermek zorundadır.

c) 1—f×g6+ ile Siyahın Vezirini alır.

2—A×e5+ ile Siyahın Vezirini kazanır.

3—Oyun şöyle sürebilir:

1	**A×b8**	**K×d1**
2	**Kc×d1**	**F×b2**
3	**Kd7+**	

Beyaz, bir File karşı bir Kale kazandı ve kısa yoldan mat yapacak.

d) 1...Vd7 Beyazın Kalesini açmaza alır. 1...Şh8'de açarak çekten kaçıracaktı.

SORU NO. 11

a) Hayır. Eğer 1...K×f5 oynarsa Beyaz 2.Kd8 açarak çek ve matla yanıtlayacak.

b) Siyah için en iyi hamle 1...Bırakır.dır. Çünkü:

Eğer 1...Şh8 oynarsa 2.F×g7+ ve Siyah Vezir düşer.

Eğer 1...Şf8 oynarsa 2.F×g7+ ve Siyah Vezir yine düşer.

Eğer 1...V×h7 oynarsa 2.F×h7+ ile Siyah Vezir yine düşer.

Siyahın en iyi hamlesi bırakmaktır.

SORU NO. 12

a) Üç. Örneğin, 1.Kh5, Şd8; 2.Ke5, Şc8; 3.Ke8#

b) 1.Ş×c6 Bu, beraberliği zorlar, çünkü iki Atla matı zorlamak olanaksızdır.

c) Hayır. Beyaz Şah o zaman pat olacak.

d) 1...Fe3 oynamakla. Beyazın o zaman bir tek hamlesi kalıyor 2.Şb1. Bu 2...Fe4+ ile izlenir 3. Şa1. Fd4#

e) Bir hamlede mat 1. Vf1 ile olur. Bir hamlede pat 1. Vd3 iledir. Bu, Siyaha kurallara uygun bir hamle bırakmaz.

SORU NO. 13

a) 1.Kg8* (bu «zaman harcatır» Siyah Şah şimdi hamle yapmak zorunda, Filini bırakır. Onu da mat izler.)

b) 1.Şd7. Bu, 1...Şb5; 2.Şd6 ile izlenir ve Siyah zugzwangdadır. Eğer Beyaz 1.Şd6 oynarsa, Siyah 1...Şb5 ile yanıtlar ve şimdi zugzwangda olan Beyazdır.

c) 1...Şb4. Bu, 2.Şd6, Şc4**; ile izlenir ve Beyaz zugzwangdadır.

d) Evet. 1.Şb1 ile beraberlik yapabilir. Bu hamle, Philidor beraberlik konumu bölümünde tartışılan koşulları yerine getirir.

---

* 1.Şf6'da aynı amaca yardım edebilir. (Ç.n.)

** Kanımızca bu yanıtta 2...Şb5 ile amaca varılabilir. 2...Şc4'den sonra Ş×c6 Siyah için her şeyin sonu olur. (Ç.n.)

e) Siyah 1...Şd7 ile Beyazın geçer Piyonunun Vezir olma karesine giden yolunu kesebilir; o ayrıca yalıtılmış Beyaz Piyon karşısında birleşik Piyonlara sahip.

f) 1...d2. Beyaz eğer K×f3 ile yanıtlarsa Piyon Vezir olacak.

SORU NO. 14

a) 1.b4 Piyon zincirine doğru ilerleme. 1.c×b5 c düşeyini Kale ve Vezir için açıyor.

b) Güç: Siyah bir At ve bir Piyon geride.

Alan: Siyah 12 beyaz kareyi, Beyaz 8 siyah kareyi denetliyor.

Tempo: Beyaz görünür altı hamleye Siyah iki hamleye sahip.

Şah güvenliği: Her iki Şah da güvencede değil.

c) 1...Vh4+. Beyaz çekten kaçmak zorunda olacak ve Siyah 2...V×h6 oynayacak.

Güç: Siyah hâlâ (geçici olarak) bir araç ve bir Piyon geride.

Alan: Siyah 15 beyaz kareyi, Beyaz 8 siyah kareyi denetliyor.

Tempo: Siyahın üç, Beyazın altı görünür hamlesi var.

Şah güvenliği: Siyahın konumu daha üstün.

d) Ab7. Gedikler tutulmalıdır ilkesine uygun olarak.

A×e6 hamlesine Siyah f×e6 yanıtını verirse bir Piyon yitirir, Şahının korunması zayıflar ve Beyazın e düşeyinde Kalelerini çiftlemesine izin verilmiş olur.

e) Siyahın b7, f6 ve h7'de geri kalmış Piyonları var. b6, e6, f5 ve h6'da gedikler oluşmuş. Beyazın e düşeyinde zayıf çiftlenmiş Piyonları ve d3'de geri kalmış bir Piyonu var. Ancak çiftlenmiş Beyaz Kalelerin yarı açık bir düşeyi var. Güçler eşit, Beyaz alanca avantajlı durumda; konumu (tutuklanmış, 'en prise' Veziri dışında) daha iyi. Eğer hamle onda olsa Vezirini kurtarabilir ve çok daha iyi bir konum sağlar.

f) Evet. (Schlechter 1.A×f6 oynamış. Sonra eğer 1...K×f6 ise 2.K×f6, K×f6; 3.Ve8+ kazanır).

SORU NO. 15

a) 1.e5. Bu, bir kanat eylemine karşı merkezi kilitler. Siyah d düşeyi Piyonunu da bloke eder. Siyahın fiançettolanmış c düşeyi Filinin etkinliğini azaltır.

b) 2.F×h7+. Eğer Siyah 2...Ş×h7 oynamazsa bir Piyon ilerdesiniz. Eğer o 2...Ş×h7 oynarsa sonra 3.Ag5+. Siyah 3...F×g5 oynayamaz, çünkü 4.h×g5+ h düşeyini açar ve hemen hemen bir anda matla tehdit eder. Onun için 3...Şg6 (3...Şg8 değil çünkü 4.Vh5 ile yeni-

den bir mat tehdidi var); 4.Vd3+ ve atağa karşı koymak Siyah için daha güç olur.

c) 1...V×d4, çünkü bunu 2.F×h7+ izler ve Siyah Vezir düşer.

d) A×f6+'i (F×f6'dan sonra rok yapmış Şaha Fil, Kale ve Vezirle yapılan bir saldırı izler.

e) Önce f6'da bir At bulundurmak için Abd7; sonra Beyazı orada oyalamak ve Şah kanadı eylemcesinde öne geçmek için merkezde ansız bir ilerleme.

f) Siyahın Kaleleri açık düşeylere egemen ve h düşeyi Kalesi rok yapmış Şahı zayıf h1 karesinden doğrudan doğruya bastırıyor. Siyah 1...Kh1+ oynayabilir. Bunu (Lasker'le Blackburne arasında oynanmış bir partiden alınmıştır) 2.Ş×h1, F×g3; 3.A+g3, Af2+; 4.Şg1, A×d1 izler ve Siyah hem elemanca öne geçmiş hem de daha iyi konumdadır.

SORU NO. 16

a) 2...d5 akla yakındır. Eğer 3.e×d5 ise 3...e×d5 ve simetri (ve bu nedenle de denge) sağlanmış olur., 2...Af6 da işe yarayabilir. Eğer 3.e5ise 3...Ad5 ve Siyah, her ne denli sıkışıksa da birleşip pekişebilir.

b) 1.e4, 2.d4, 3.Af3, 4.Ac3, 5.Fb5, 6.0—0 7.Fe3, 8.Ve2, 9.Ke1, 10.Kad1. Filler b5 ve g5'e Vezir d2'ye yerleşmiş de olabilir. Bütün araçlar

merkezi dövüyor ve rakip yarı alanı gözlüyor. Hepsi atağa hazır.

c) 1.d5 çok güzel olacak. O merkezi kilitleyecek; Siyahın Ac6 oynamasını önleyecek, Siyah d düşeyi Piyonunu bağlayacak ve onun f düşeyi Filini sıkıştıracak

d) F × f3 konumu gevşetme.

e) Hayır. Fb5'i önleyebilir ama Beyaza merkezde bir özgürlük sağlar.

SORU NO. 17 e

a) At d5'e geldiği zaman korumak üzere 1.Fd3 oynamalı. Eğer Beyaz Fb3 oynarsa Ae4 oynayamaz, oyun şöyle sürebilir: 1.Fb3, b4; 2.Ae4, A × e4 ve Beyaz sonuçta bir araç eksik kalır.

b) 1.b4. Eğer Siyah Vezirini geri çekerse Beyaz h × g5 oynar. Siyah, V × h7 mat tehditini çelmek için zaman kazanmak zorundadır. Bu, Beyaza tehdit edilen Atını güvenceye alma fırsatı verir.

c) 1...Ae4 (eğer 2.A × e4 ise 3.F × a1).

EVRİM YAYINEVİ
Himaye-i Etfal Sk. 14-15 Cağaloğlu-İst.
Tel. 528 13 20